电脑应用和娱乐的第一选择 总第96期

大众软件

2001 07
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述
是是非非网络"选美"

■ 硬件评析
走向三国时代的显卡市场

■ 网络时代
HTML的替代者——XML

■ 前线地带
复活
银河风暴Ⅱ

■ 攻略指引
闪击战——盟军战役
轩辕伏魔录

■ 实用软件
国产词典翻译软件之横向对比评测

■ 专题企划
女性的禁区——论女性与电脑游戏



点击全屏

信息与动态

联想软件通过CMM2认证

近日，联想软件经过英国路透集团的严格评估，顺利通过CMM2认证，成为国内第一家通过此项认证的民族软件企业，这也是中国软件首次取得进军国际软件市场的“执照”。此次联想软件通过CMM2认证，向世人宣告中国的软件企业从此具备了承接大型的、尤其是来自国际市场软件项目的能力。它不仅是联想在其“高科技、国际化”征途上迈进的一大步，更标志着中国的软件企业已经开始走上标准化、规范化、国际化的发展道路。

本刊记者

威盛电子展示其新一代产品

全球逻辑芯片大厂威盛电子，于今年3月22日至28日期间参与CeBIT 2001信息暨通讯展，并在展览期间正式发表了其新一代的微处理器产品。这款新产品为采用新一代Samuel Ⅱ核心的VIA CyrixⅢ处理器。这款配备进阶高速缓存架构、采用尖端集成电路制程工艺生产的“中国芯”，在节电、效能等方面均有显著提高。威盛此次展出的内容除VIA CyrixⅢ处理器外，还包括Apollo Po266、Apollo KT266 DDR系列芯片组、Apollo PM/KM133整合型芯片组、IEEE 1394网络通讯相关芯片、笔记型/服务器平台解决方案以及特别设计的Digital Home信息家电展区等等，完整展现了威盛的产品线。

本刊记者

阿帕奇推出全国联保制度

2001年3月，阿帕奇全国联保制度正式出台。阿帕奇在各地建立名为“绿色通道”的全国联保维修中心。此项制度是为广大消费者贴心定制的，旨在让所有购买阿帕奇光驱的顾客可以随时随地享受到阿帕奇体贴周到的售后服务，大大解除了客户的后顾之忧。据阿帕奇维修服务中心负责人称：故障机被接收以后，如果在包换期内，客户可即时换到一台阿帕奇的新品机型。在包换期之外，则由厂家的专业技术人员维修，采用全新零备件更换坏损件，然后进行内部清洁，最后再整机调试，测试通过以后换装全新外壳，重新进入抽检流程，在质量的双重保险之下才可回到消费者手中。

本刊记者

昂达与致福联手计划

2001年2月底，台湾致福股份有限公司与广州昂达机构在北京举行联合新闻发布会，并签署了相关代理协议。广州昂达机构成为台湾致福公司包括GVC品牌Modem在内的全线产品在大陆地区的总代理，负责全部市场行销工作。至此，有关“因北京致网有限公司不再代理GVC品牌产品导致GVC品牌调制解调器将退出大陆市场”的谣言不攻自破。发布会还明确指出：自2001年起，昂达机构将全面代理台湾致福股份有限公司及其旗下，包括“致福”及“GGVC”（含G字太极图）商标的多款Modem产品。事实表明，与北京致网公司的合同全面终止后，经过严格、深入的市场调查台湾致福股份有限公司最终选择了广州昂达机构作为其针对祖国大陆市场的全新合作伙伴，代理“致福”、“GGVC”品牌的Modem产品，共同维护GVC在祖国大陆市场第一品牌的形象。

本刊记者

“三网合一”推动电子教室走向标准化

为了加快我国中小学的信息化建设，促进民族教

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾
吴瑞川　郦彦卿　黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

育的发展，浪潮电脑公司不久前推出了全新的eM-Class全功能多媒体电子教室，并受到了国内权威教育机构的热切关注。近日，“浪潮eM-Class全功能多媒体电子教室”又在北京通过了由“全国中小学计算机教育研究中心”组织的专家认证。在此次认证评议过程中，“浪潮eM-Class全功能多媒体电子教室”的一体化方案以其新颖的设计思路、先进的整合技术赢得了与会专家的认同。与传统的多媒体电子教室相比，“浪潮eM-Class全功能多媒体电子教室”实现了真正意义上的“教学网、校园网、因特网”三网合一，功能上也更加强大和完善，而且符合国家发布的“中小学信息技术教学大纲”的要求。

本刊记者

源兴产品被中国质检协会授予荣誉称号

中国质量检验协会日前正式授予源兴微电子系列产品“保真优、打假冒重点保护产品”称号，并采用先进的真品保质查询系统对“源兴”牌产品进行防伪保护。自3月15日开始，凡源兴微电子所出品的“源兴”品牌系列产品，将开始全面启用“中国质量检验协会”之真品保质查询系统。在每个“源兴”产品机身上将贴有“中国质量检验协会”之专用防伪标贴，标贴下隐藏有唯一对应的21位数字组成的产品身份ID号。消费者只需揭开表层，拨打免费查询电话“800-810-6046”或登录中国质量检验协会网站www.Z315.com.cn 进行查询，即可明辨产品真伪。同时保真查询系统亦在中国消费者协会网站上www.95315.com.cn为消费者服务。

本刊记者

金蝶全面实施CRM系统

近日，金蝶国际软件集团股票在香港联交所成功上市交易，金蝶集团内部的“E金蝶”战略也随即启动：在集团总部及其下属的22家分支机构全面实施CRM系统，实现集团客户营销服务工作的E化。CRM即Customer Relationship Management（客户关系管理），源于“以客户为中心”的新型商业模式，是一种旨在改善企业与客户之间关系的新型管理机制。作为国内最大的企业管理及电子商务解决方案供应商，金蝶公司一直是国内CRM理论的领先探索者和实践者。据金蝶集团CRM实施项目的负责人透露，金蝶集团将于近期完成客户基础信息整理工作，4月中旬金蝶各分支机构全部启用CRM系统。内部CRM系统启用后，将与集团内已经运行的CTI和ERP相连，这样不仅使金蝶集团遍布各行各业的10万家客户接受到金蝶全面、专业、及时的服务，享受标准化的服务质量，而且将全面提升金蝶内部管理水平，通过CRM、CTI、ERP三大系统的数据互联，使金蝶集团的各项资源全部以客户为中心倾斜。

本刊记者

“我形我速3”限量销售

近日，友立公司为答谢广大用户的厚爱，展开“我形我速3”限量促销活动。“我形我速3”是针对家庭使用者而开发的家庭影像处理软件，也是一套能让用户享受自我创造乐趣的影像处理软件。通过数位相机、扫瞄器或摄影机来取得影像，记录生活的点点滴滴；用电子相簿来管理所有珍贵的相片、V8影片及声音配乐，可以让用户留住往日的美好生活片段。在本次促销活动期间，凡购买“我形我速”将赠送精美的600兆图库，并且爱学习英语的朋友只需要加10元就可获得一套完整版双CD的“英语步步高”软件一套。

本刊记者

“3.15”连邦提供免费服务

为迎接“3.15”消费者权益日，在3月5日至4月5日一个月的时间内，凡持有连邦VIP卡的用户拨打连邦电脑服务热线（010）67653108与电脑服务中心联系，连邦专业服务人员将提供一次免费的上门服务。服务内容包括电脑软硬件的维护、调试、升级、系统维护、硬盘整理及电脑病毒查杀等，另外还可以解答用户在使用计算机方面遇到的疑难问题。

本刊记者

微软公司Office企业强化培训活动全面展开

微软（中国）有限公司近期宣布，从2001年3月起至6月，将在北京、上海、广州、深圳等地推出系列Office企业强化培训活动。凡在活动期间购买正版Office开放许可证的企业用户，都将得到微软公司免费提供的“Office企业知识管理整合应用”培训及经验丰富的Office应用专家的上门指导。这一活动旨在帮助正版企业用户深入了解和运用Office软件，整合应用先进的IT科技，实现全面知识管理，从而提高工作效率，提升企业的竞争优势。3月6日在北京召开的“Office强化培训活动介绍会暨企业知识管理整合应用讲座”拉开了整个培训活动的序幕。整个活动立足眼于为购买正版的企业用户提供更强有力的培训及支持，使企业能够充分领略Office产品的高效性、协作性和方便性。

本刊记者

英特尔将收购VxTel公司

近日，英特尔公司宣布已进入最后协议阶段，

准备以约5.5亿美元的现金收购私营公司VxTel。VxTel是一家半导体公司，开发出了独具特色的分组语音（VoP）产品，该产品可以通过新一代光纤网进行高质量的语音和数据通信。该产品和技术将成为英特尔交换架构(IXA)的重要组成部分。英特尔是为网络和电信设备供应商提供通信芯片和软件基础模块的领先供应商。英特尔互联网交换架构（英特尔IXA）提供了一个能迅速将信息配置到网络中的综合框架。VxTel开发的产品将同许多其它业界一流产品一起，共同组成英特尔IXA。此次收购目前还在等待管理部门的正式批准，并将准备满足一些条款的规定。收购完成之后，VxTel将成为英特尔的一个全资子公司，隶属于英特尔网络通讯事业部电信组件分部。Dodani在VxTel并入英特尔之后将继续领导这一公司。

本刊记者

伦飞产品新春大幅降价

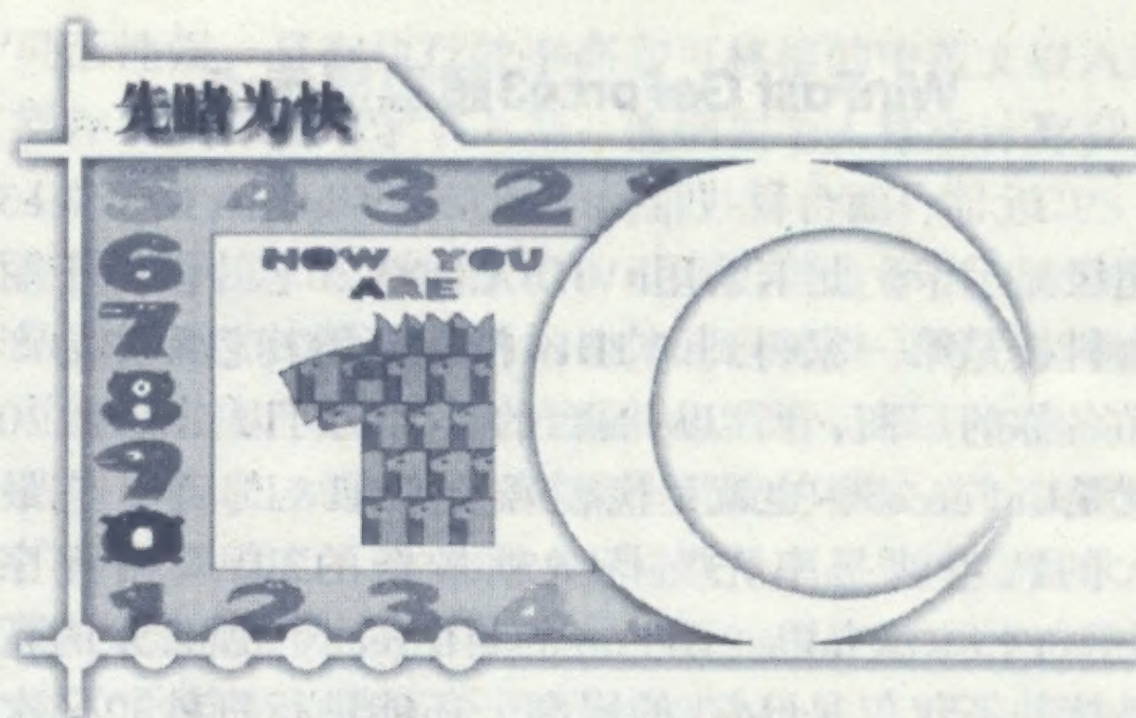
近期，伦飞笔记本大幅降价，此次降价的是efio!的A1000-S和A1010-S，分别从23999元降至19888元。efio1000外壳采用铝镁合金，多变的流线外形，有银蓝和银橘两种颜色可以选择，光驱和软驱外挂，重量为1.66Kg，厚度为24mm，支持256K同步CACHE并持最新的SPEED SETP（变频）技术，加强型锂电池能够连续使用长达3.8小时，56K双频高速制解调器，支持不同上网传输模式，主板采用可升级式BIOS，能通过伦飞网站下载并更新BIOS程序。

本刊记者

2001年2月全国软件零售排行榜

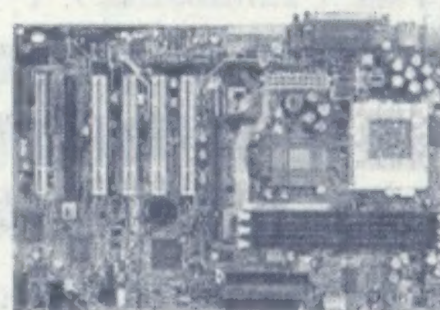
	应用类		
1	KV3000	6	会声会影4
2	瑞星2001版	7	豪杰超级解霸白金版
3	东方快车3000标准版	8	金山快译2001（升级版）
4	东方影都	9	东方网页王Ⅱ
5	开天辟地3	10	金山词霸.net2001
	娱乐类		
1	石器时代正式版	6	王权——幻想王国
2	网络三国晶合专卖CD	7	新天使帝国（标准版）
3	轩辕剑外传——天之痕	8	傲世三国
4	爱的记忆-我心中的名字（简装）	9	深海争霸
5	万王之王	10	霹雳奇侠传
	综合类		
1	欧美英文歌曲全集	6	金山图典系列
2	8848中级英语听力软件套装	7	百万知本家
3	永远的大话西游	8	轻轻松松背单词2（新版）
4	MP3经典——王菲	9	走遍美国
5	水晶宝盒 2月	10	MP3经典——李玟

特别感谢连邦软件有限公司、晶合时代软件公司以及MY8848网上商城（www.my8848.com）的大力协助。



华硕CUSL2-LS主板

华硕近日发布了其i815系列的首款入门级服务器主板CUSL2-LS。与华硕以往的入门级服务器产品不同的是，CUSL2-LS并没有把SCSI控制器和网卡做在主板上，而是把adaptec的SCSI控制器和3com的网卡做在一张卡上，卡上提供4个SCSI接口（包括1个老式的50针接口和2个新型的Ultra 160 SCSI接口）和一个标准的网卡接口，但是这张卡只能够在CUSL2-LS上特制的第5个PCI槽上使用。CUSL2-LS的其余规格与华硕的另一款采用i815E的CUSL2基本相同，支持Socket 370系列Pentium Ⅲ，Celeron（FCPGA，PPGA），512MB SDRAM，标准ATX结构，2 CNR/6 PCI/1 AGP Pro，支持线性调频（66-216MHz），处理器核心电压调节，支持双通道Ultra DMA 100，与CUSL2一样，通过板上装有的Alcor Micro的USB Hub，使支持的USB接口数达到7个，支持STR，网络和调制解调器唤醒，同时支持华硕的智慧型系统诊断器iPanel。



本刊记者

SiS633T/SiS733芯片

矽统科技（SiS）继2000年12月上市发行了首款支持DDR内存的SiS635/SiS735开放架构单芯片后，为适应更多消费者的不同需求，决定再推出两款新品——SiS633T/SiS733两款开放架构单芯片。这芯片除了因支持PC100/133规格SDRAM而无法使用DDR SDRAM外，其他主要架构和功能均与SiS635/SiS735相同。秉承矽统一贯风格全整合单芯片，SiS633T支持Intel系列CPU，SiS733支持AMD系列处理器，而且两块芯片已整合声卡、Modem控制器，且拥有AGP 4×插槽、支持ATA 100硬盘规格、支持6个USB接口、6个PCI插槽，支持AMR、CNR、ACR插槽等。SiS633T/SiS733也将会继续采用SiS635/SiS735上所特有的Multi-threaded I/O Link传输技术，以提高芯片性能。

本刊记者

WinFast GeForce3超级显示卡

近日，丽台科技推出了新产品WinFast GeForce3超级显示卡。此卡采用nVIDIA的NV20芯片。由于丽台科技是第一家得到nVIDIA授权使用其芯片作为产品名称的厂商，所以从丽台的命名就可以知道NV20就是GeForce3，也就是代表第三代的T&L引擎，它最大的特色就是率先支持微软最新的3D应用程序DirectX 8。WinFast GeForce3与DirectX 8所带来的新科技并不仅仅是clock的提高，还能进行每秒32亿次取样的FSAA操作、760亿次浮点运算、每秒产生4000万以上多边形，而这些性能数据是加入了以下DirectX 8的运算，包括DirectX 8的Vertex Shaders（顶点光影）、Pixel Shaders（像素光影）、Volume Textures（体积材质）、Cube Environment Mapping（立方体环境映像）、objectivetextures（投影式材质）、硬件光滑表面拆分技术（包括矩形以及三角形方式的面片）、硬件凹凸映像贴图（EMBM）方式的浮雕（Embosing）、向量像素（DotProduct3）以及环境映像等等高复杂度的运算，如果用第二代的T&L来运算可能就没有这样的性能，而这是还没有将3D品质加进来衡量的情况。

……………………………………………本刊记者

昂达“闪电6400”显卡

近日，昂达推出一款ON-DATA“闪电6400”显卡。该产品属于nVIDIA的GeForce 2 MX 400产品系列，核心频率为200 MHz，内存频率166MHz，支持128bit SDRAM，显存为32MB，全面采用三星5ns高速显存，显卡性能得到了大幅度提升，达到比较完美的超频效果，其瓶颈性能亦达到了一个新的极限。市场参考价格为人民币799元。

……………………………………………本刊记者

Latitude L400笔记本电脑

面向大中小型企业，提供便携式电脑的戴尔(Dell)现已推出全新的Latitude L400笔记本电脑。L400仅重3.4磅、厚1″，是Latitude系列最轻巧的型号。新产品采用坚固的镁合金外壳。戴尔亚太区个人系统业务部总监Nick Lazaridis表示：“最新推出的Latitude L400不但易于携带，而且充分兼顾流动性、可用性和性能三方面的表现。用户无论在何地，均可随时连网工作，大大提高生产力。”该系统配备英特尔低电压流动奔腾 Ⅲ 700MHz处理器、12.1″ 高解像度XGA显示器、ATI Rage Mobility M图像控制器、4MB SGRAM内存和2×图像加速器。

……………………………………………本刊记者

“增效版”48倍速光驱

2001年，大白鲨又推出了一款“增效版”光驱。该光驱采用全钢机芯，人工智能纠错技术，ABS（Auto Balance System）自动平衡系统，从而提高了光驱的读盘能力，增强了光驱的工作稳定性。大白鲨“增效版”光驱还采用了Flash ROM技术，即其Firmware中的信息可以通过下载软件进行改写，以不断增强光驱的容错能力及提高光驱的兼容性，达到升级光驱的目的。拥有了Flash ROM后，用户可以自己升级光驱，提高工作效率。

……………………………………………本刊记者

CTX PV520液晶显示器

近期，CTX在国内又推出了新款液晶显示器PV520。这款LCD显示器延续了CTX的高端产品路线，各项技术参数的表现，在当前液晶显示器产品中都可说是首屈一指。CTX PV520表面为钛金属色，面板边框为曲线设计，OSD按键也转到了右边框，PV520的面板具有90度旋转功能，配合相关软件，可以轻松应对人们各种各样的视觉习惯。PV520的整体尺寸仅为375mm×383mm×169mm，所占用的空间只有普通15"CRT显示器的1/3，可悬挂设计。PV520重量为6kg。



……………………………………………本刊记者

美格570FD MKⅡ显示器

近期，美格推出了570FD在15"的升级版本570FD MKⅡ，此款显示器在显管、视频、电路和辐射几大方面进行了彻底的技术改造。它采用SONY二代平面珑显管，色纯度提高了31%，色彩更纯正、鲜艳，线性也有了质的飞跃；同时采用PFC电源技术，抑制有害浪涌，过滤虚电流，显示器的安全性和节能性得到提高；通过了TCO99低辐射标准，更安全、健康、环保。570FD MKⅡ的整个电路按照17″标准设计的，采用双倍动态聚焦，边角聚焦准确度提高55%，文字表现也很清晰；在视频处理上采用17″视频输出模块，在色彩、聚焦、清晰度的表现上都比较出色。

……………………………………………本刊记者

蓝科双频调制解调器

蓝科调制解调器外形流畅，双频高速接入，具有超强不掉线和安全防雷击等特点。该产品是蓝德电子首次推出的具有自主知识产权的产品。这款调制解调器采用了优良的芯片，配备RS232接口，数据传输采用V.90 56K线路速度，最高吞吐率达230 400bps。通过内部芯片自动适应工作环境的变化，保证稳定连接，实现自由双频切换。

……本刊记者

集成服务器iplanet Integration Server2.1

iPlanet E-Commerce Solution，Sun/Netscape联盟近日推出iPlanet Integration Server2.1，这是一个应用集成的解决方案，为现存的传统系统和新一代的基于互连网的解决方案提供关键的连接。iPlanet Integration Server2.1通过对JAVA信息服务接口和HTTPs协议的支持提供更大的灵活性及与后端信息系统和WEB客户端更高的互操作性，不论是作为独立的应用或是作为iPlanet平台上的一个组件，iPlanet Integration Server2.1都提供极富吸引力的跨系统、跨平台和APIs的集成服务。统一的开发、部署和集成构架形成了iPlanet应用服务平台的基础，使企业能够超越技术上的困扰而将主要精力放在巩固客户关系、改善组织生产效率以及发现新的商业利润契机上。作为位于应用构架下面的企业集成解决方案，iPlanet Integration Server2.1可将企业的电子商务战略与信息，数据和成为整体信息环境一部分的流程结合起来。

……本刊记者

酷熊A系列扫描仪

2001年3月，鼎展科技（Mustek）公司推出其2001年扫描仪产品——酷熊A计划中的三款新品A1、A2、A3。随着技术的发展和消费水平的提升，内置光罩作为扫描仪未来发展的趋势成为扫描仪标配中不可缺少的一部分。鼎展此次推出的酷熊A系列新品，亮点在于独有的内置光罩设计，标配透扫适配器，可以实现真正意义上的底片直接扫描。酷熊A系列的另一个特色在于超薄CCD感光器件的引入。传统的CCD扫描仪都很厚重，新品采用的突破性技术，令体积和重量都实现了“瘦身”。成熟的CCD感光器件使扫描物品不再限于平面图形，可以实现对实物的直接扫描。

……本刊记者

嵌入式操作系统桑夏2000

近日，桑夏公司推出了其自主研发的嵌入式操作系统桑夏2000。桑夏2000操作系统是一个结构简洁、灵活性强、具有执行效率高和可移植的中英文嵌入式操作系统，适用于掌上型、便携型个人移动计算设备（如掌上电脑、PDA）、通讯设备（如手机、GPS、高档寻呼机、股票信息机）以及机顶盒等信息家电产品。桑夏2000模块化的结构体系也提供了用户定制的可能性，即产品设计者或系统集成者可根据各自的产品用户需求、硬件配置对操作系统的模块进行裁减或扩充，以适应不同类别、不同型号产品的实际需求。模块化的设计也为不断产生的新的用户需求的扩展提供了可能性，桑夏公司正在加紧研发无线应用协议（WAP）以适应未来的发展趋势——以互连网为基础，无线数据通讯和语音通讯及个人数字助理（PDA）相互结合的终端产品，即移动智能电话（smartphone）和通讯器（communicator）将成为发展方向，以此抢占移动智能终端设备技术的制高点，打破国外公司在该领域即将形成的垄断局面。

……本刊记者

盈华双语浏览器

该产品完全由中国人自主开发，在软件功能与所提供的各项服务上都从我国网民的上网习惯和需求出发。盈华双语浏览器是一个高度集成的网上冲浪的工具包平台，除了浏览网页之外，它还集成了邮件管理、网络寻呼、搜索引擎、输入方法等诸多功能，同时与网站联手，即时为用户提供最新资讯。盈华双语浏览器具有英汉/汉英互译功能，它使用了中科院直属企业华建集团荣获国家科技进步一等奖的机器翻译技术，可在线即时实现网页、邮件、网络寻呼等内容的中英文双向翻译，将更多的英文网站和英文信息以我们熟悉的中文内容展示，大大扩大网民在互联网上的畅游空间。该产品零售价为人民币48元。

……本刊记者

随“大山”万里行

英语教学节目《随“大山”万里行》，经外研社开发成软件。该软件版在内容上不仅包含了电视上的全部录像，同时也将《随“大山”万里行》教科书的全部内容收录其中，可以用普通的家用VCD机正常播放。“软件版”在功能操作上作了非常人性化的设计，全部按钮一目了然，使用者可以像使用VCD机一样，操作简单，即使一个从没有使用过教学软件的用户，也可以轻松随意使用。这套产品已由金山软件股份有限公司代理，预计4月底上市。



……本刊记者



厂商：清华同方

上市：2001年3月

售价：999元

内容：刻录机+说明书+驱动盘

推荐：★★★★

晶合实验室

清华同方CDD8432N CD-RW

随着人们对移动存储介质的需求日益增长，软盘的低容量、短寿命以及慢得让人难以忍受的速度早已不能满足当今数据存储的需求。移动硬盘又过于昂贵和娇弱，光盘以其低廉的价格及足够的容量和高可靠性吸引了很多人的目光，刻录机厂商也看准时机，进一步下调其价格。由于刻录机不仅可以烧录光盘，也可以作为普通光驱使用，所以它已经在很多准备装机的DIYer的预算之内了。究竟哪一款刻录机“性价比”比较高呢？如果进入中关村在线查找刻录机配件报价，你就会看到熟悉的宏基、惠普、LG、飞利浦、理光、索尼、雅马哈和北京华旗等品牌产品。今天，我们向大家推荐一个新产品：清华同方的CDD8432N。

CDD8432N是清华同方最新推出的“智能学习型刻录机”，它支持8倍速刻录，4倍速擦写，32倍速读取。采用了ITBW（Intelligent Thermo-Balanced Writing）智能热平衡刻写技术，在刻录机内嵌入了只有在 “CD-R光盘参数测量仪”中才使用的核心测量程序，并内置了具有自动学习功能的CD-R光盘数据库，可以根据CD-R光盘的记录特性自动选定最佳刻录参数，保证CD-RW刻录机在高速刻录状态下刻录出标准的信息凹坑。

这款刻录机的外观很“方正”，没有什么花哨的地方，甚至没有播放键。CDD8432N采用了密封防尘仓门设计，可以有效地防止灰尘进入刻录机内部；烧录采用ROPC最优激光功率控制，刻盘成功率很高。我们先来看看它的技术参数：

类型：内置式

接口类型：Enhanced IDE/ATAPI

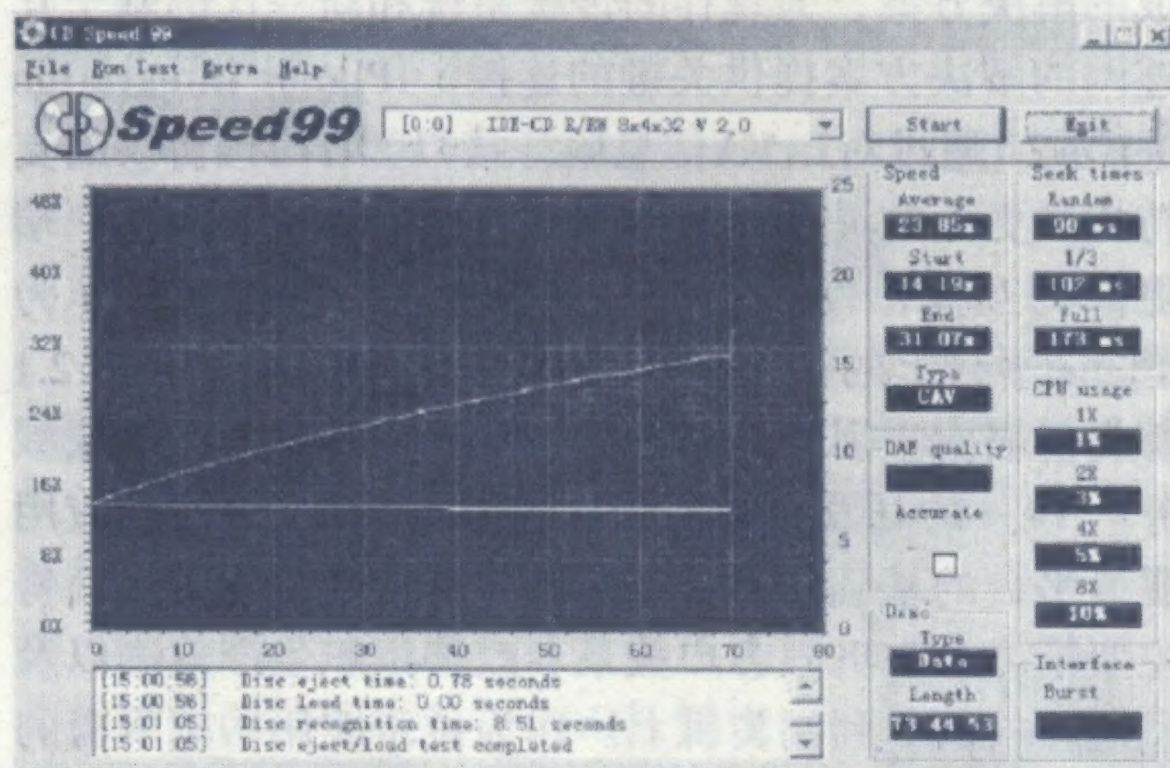
物理尺寸：210×149×42mm

盘片尺寸：8cm，12cm

数据传输率：8速写，4速复写，32速读

记录方式：整盘刻写、轨道刻写、增量刻写、多段刻写

数据缓存：2MB

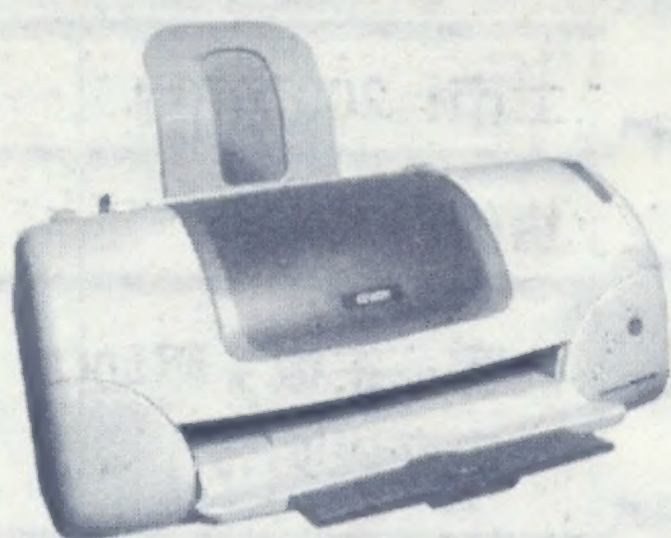


平均寻道时间：125ms typical

平均无故障时间：125 000小时

下面开始我们的测试。我们用厂商自带的刻录盘用8速刻录了几张光盘，全部成功。然后，我们又挑了几张普通的刻录盘进行测试。无论是蓝盘还是金盘CDD8432N都能比较顺利地刻上数据，并且没有刻坏盘的现象出现。不过CDD8432N的噪音比较大，工作中能听到明显的“嗡”声。最后我们又挑了一张比较完好的正版盘，用CD-Speed 99测试了一下它的性能。在这里我们可以看到CDD8432N基本上可以达到标称的32速（31.07），读盘的曲线还是比较平滑的，但是资源占用率比较高，寻道时间也高于标称值。

编辑点评：总体说来，CDD8432N的性能表现还是相当令人满意的，如果你不是特别注意光驱噪音，那么它的强纠错和稳定的刻录性能值得关注。此外，CDD8432N随机附带的说明书、超级豪杰音乐工作室、世界音乐大师经典名曲100首、清华同方光盘俱乐部会员卡以及产品保修证书，附加价值比较大。如果你准备购买刻录机，不妨考虑一下CDD8432N。



厂商：EPSON

上市：2001年4月

售价：未定

内容：打印机+说明书+驱动CD

推荐：★★★★☆

晶合实验室

EPSON STYLUS PHOTO 790喷墨打印机

相信大家一定都还对EPSON的那台COLOR 680记忆犹新，它业界领先的高达2880dpi的打印分辨率给我们留下了很深的印象。时隔3个月，EPSON又推出了这台同样具有2880dpi超高分辨率的EPSON STYLUS PHOTO 790喷墨打印机。我们在第一时间拿到了EPSON公司送测的产品。

这台PHOTO 790以白色、蓝色半透明互相搭配设计，造型圆滑柔美。

EPSON STYLUS PHOTO 790具有2880dpi的超高分辨率，最大支持2880×720dpi打印效果，比以往的1440dpi足足高了一倍。在表达发丝、肤色及纹理方面相当细致，再加上4微微升的墨滴控制技术，打印效果比1440dpi级别的打印机要出色不少。不过2880dpi只能在专用纸上实现。

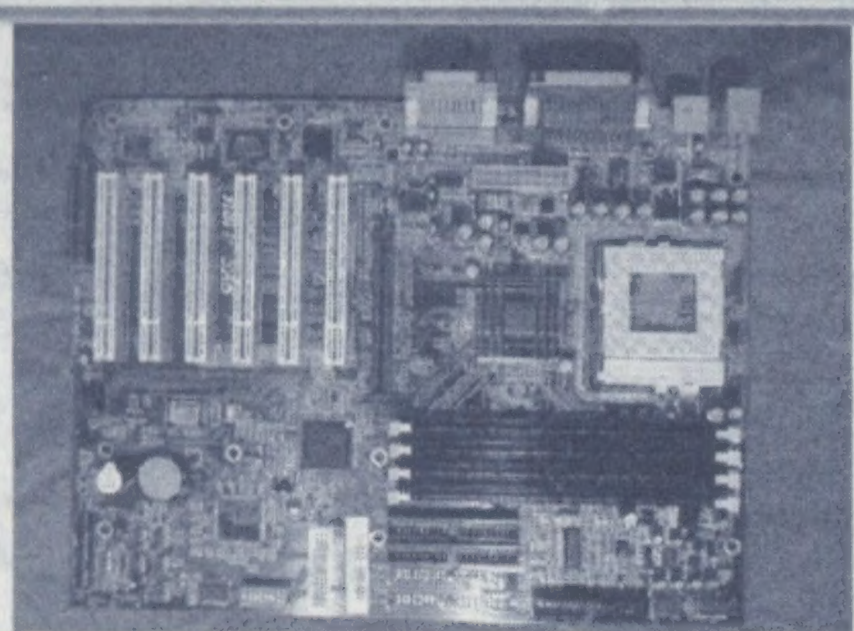
PHOTO 790还具有EPSON最新推出的无边距打印功能。所谓无边距打印是指PHOTO 790在打印中可以将打印纸所有部分全部利用起来，而不像以前的打印机在打印纸的四边会留上一圈白边。这项功能配合PHOTO 790的照片打印功能以及专用照片打印纸就能打印出更精美的无边距"照片"。我们唯一感到遗憾的是，当使用到无边距打印功能时，PHOTO 790最高打印分辨率只能使用到1440dpi。不过在我们的具体使用中，PHOTO 790使用1440dpi打印出的图片已经相当精美，基本上看不出和普通照片的区别。

PHOTO 790第三项新技术就是自然色打印功能。一般打印机及电脑显示器其实只能显示部分可见色域（这里的可见色域是指平时肉眼可辨别的颜色），未能完全表现图片或相片本身的色调，尤其是在表现天空、海洋、田野等蓝和绿自然色调上更要逊色一些。而PHOTO 790使用了EPSON最新的自然影像色素技术，专门针对蓝和绿的打印色域进行扩展，使打印效果更接近真实景象。

在我们的实际使用中，这款打印机表现比较出色。打印机的连接可以在并口和USB两种方式中自由选择。全中文安装程序简洁明了，随机还提供了EPSON的PHOTO QUICKER V2.0的打印优化软件，除可进行简单的图片编辑之外，更可于一张A4纸张中实现多图合并无边距打印功能，最多可同时在一张纸内打印8幅不同的图片，是喜欢数码相机的朋友的好拍挡。PHOTO 790打印黑白文档速度最快可达7.8页/分钟，打印彩色文档时最快也可达7.5页/分钟。

PHOTO 790在打印黑白文档时，文字边缘犀利，转折处棱角分明。在打印彩色图片时，色彩出众，清晰度也不错。但是彩色图片的打印效果取决于打印图片的质量，如果图片质量非常好的话，打印质量也会比较出色。我们使用200万像素数码相机以640×480dpi分辨率拍下的照片打印出来并不是很清楚。但是如果用1600×1200dpi拍下的照片打印效果比前者就要好很多。所以在打印彩色图片时，特别是在打印彩色照片时所选图片的质量（分辨率）一定要比较高，这样才能更好地发挥PHOTO 790的性能。

编辑点评：PHOTO 790作为一款家用级的高档喷墨打印机，性能比较出色，无论是文档打印质量还是图片打印质量都不错。如果能同时使用2880dpi的打印分辨率和无边距打印功能，它的性能会更加出色。唯一一点不足的是这款打印机在随机的包装中并没有附送电脑连线，也就是说买了这台打印机后你还得再掏钱买一根并口线或者是USB线。这个问题也存在于现在销售的很多型号打印机中。希望厂商能够更多地从用户的角度考虑，附上这样一根连线应该并不是一件难事。



升技SA6R主板

厂商：升技

上市：2001年1月

售价：999元

内容：主板＋驱动CD＋中文说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

Intel在推出i815EP芯片组以后，市场上的反响非常热烈，这款芯片组的性能与i815E芯片组相比基本持平，而市场售价却降低了不少。而且采用i815E芯片的主板电路并不需要很复杂的改动就可以实现对它的支持，所以也受到了主板生产厂家的欢迎，那么到底i815EP芯片组是一款什么样的产品呢？简单地说，其实它就是i815E芯片组的简化产品，在i815EP主板芯片中去掉了i752显示部分，从而大大地减少了成本，而性能的损失也非常小，所以它就成为了现在市场上性价比很高的一款产品，升技SA6R就是这样一款产品。

看看我们拿到的这块SA6R测试样品，它的主控芯片采用了Intel FW82801BA芯片，支持最新的UDMA/100数据传输协议。不过如果要真正实现UDMA/100传输协议，光主板支持是不够的，你还需要一块支持ATA100数据传输协议的硬盘。

升技的主板从来没有过多的花哨功能，它一直向着高档、稳定的方向发展。SA6R有4个DIMM插槽，支持最大512MB内存。整个主板采用了大量的钽电容，对稳定性会有一些帮助，但是更多的可能是工业化生产的缘故，使用钽电容可以省很多手工。电源插槽在CPU和外设接口之间，周围直立元件林立，有大量的高容量电解电容和扼流线圈。从这个设计上可以看出这块主板是针对高频率大功耗的CPU、显示卡所设计的，而它本身需要的功率也比较大。在设计上稍微有些瑕疵，4个DIMM的固定夹都会和显示卡相碰。支持最多4组USB接口，并且提供了一个CNR插槽。倍频设置最大为12倍，而外频设置最高支持到250MHz，使用了升技独有的SoftMenuⅢ调校软件。SA6R还集成了近来十分流行的IDE-RAID芯片，它采用的是HighPiont的HPT370芯片，支持UDMA/100的RAID0，RAID1和RAID0+1模式。

在测试中，我们先对SA6R的内存方面进行了测试。我们用了4种内存条进行了测试，分别是HY PC133 -75、KingMax PC133、GEIL PC133金条和256M大度内存。由于大度内存是256M单Bank的产品，如果装在815E的主板上是不会启动的。而Intel最新推出的支持1.5G内存的815EP可以支持单Bank的内存。所以我们使用大度内存检测SA6R使用的是不是Intel最早宣称的支持1.5G内存的815EP。很可惜，这根256M单Bank的内存在SA6R主板上还是不能点亮。可见SA6R使用的可能还是老版本的815EP芯片组。插上其他内存，单根使用时所有内存条均能正常开机。我们再试着将内存混插，结果没有任意一种组合可以正常启动，看来内存条的混插在i815EP上是不可能了。

在实际使用中，SA6R的性能比较出色，特别是稳定性比较好。在我们使用的PⅢ 866EB上连续运行3D Mark数小时无任何不稳定的情况。我们还对其超频能力进行了测试，在超至923MHz（142MHz×6.5）时系统依然能稳定运行Photoshop以及3D Mark数小时。如果再将外频提高，系统就会出现不稳定的现象，不过相信这是因为已经达到了这块CPU的超频极限。如果CPU超频性能更出色的话，SA6R应该可以超到更高的频率。

编辑点评：升技SA6R延续了升技主板一贯作风，以稳定性见长。同时在超频方面也有不错的表现。简明的中文说明书让电脑初级用户也能自行完成主板的安装和设置。而SA6R售价也在千元以内，所以它是千元以内i815EP主板中不错的选择。



厂商：百资信息科技

上市：2001年2月

售价：169元（豪华版）

内容：6CD+安装手册+使用说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

百资Linux 7

Linux是一套"Unix-like"的操作系统，是Unix的一个变种，也是业界目前唯一的免费操作系统。它可以为服务器，特别是网络服务器提供最稳定的运行平台。随着网络的发展，Linux已经成为广受欢迎的一个免费、稳定、效率高、可以在包括iX86、Sparc、Alpha、Mips、PPC、Mac68K等众多不同电脑系统平台上运行的操作系统。

百资Linux 7使用了最新版本的Red Hat Linux操作系统。该版本Red Hat Linux 基于2.2.17版Linux内核，提供了最完全的图形内核，对硬件的支持也是众多Linux操作系统中最好的。

打开这套送测的百资Linux 7豪华版，共有6张CD和详细的使用说明书。6张光盘中包含了Linux平台中各方面的应用程序，除了程序主体以外，它还提供了办公软件、应用程序开发软件、多媒体软件、网络软件、服务器系统以及众多的游戏软件。这是我们目前看过配置较全面的Linux软件包了。那么百资Linux 的性能究竟如何呢？下面就进入我们的测试阶段。

首先要说的是百资Linux 7硬件系统兼容性比较不错，我们分别在Intel的PⅢ系统平台和AMD的K7系统平台上进行了安装试用，百资Linux 7均能很好地识别。在我们分别使用nVidia公司的TNT2显卡和Matrox公司出品的G400显卡作为两套系统的显卡，百资Linux 7都能准确地识别并安装驱动程序。同时，我们使用的罗技极光旋貂USB鼠标也可以在百资Linux 7上正常使用，可见它对USB也可以完全支持。

在安装过程中，百资Linux 7提供了Genius全程图形化安装界面，简化了Linux的安装过程，就算是初学者也能轻松安装百资Linux 7。Genius安装系统能自动侦测硬件装置，减少了使用者不必要的设定。前面已说过，百资Linux 7可以正确识别TNT2和G400显卡，同时我们使用的SB Live! 声卡，百资Linux也可以认出。在安装过程中还提供了语言选择，我们在安装中选择了简体中文。

百资Linux 7安装速度是我们安装过的Linux操作系统中比较快的，因为百资Linux 7自动识别了大多数的硬件设备，在这里就节省了非常多的时间。主体程序30分钟不到就全部安装完成，即使加上安装应用程序的时间一般也不会超过1小时。我们还尝试着进行多系统共存方式安装百资Linux 7，在安装百资Linux 7时，系统自动加载了其附带的RightBoot多语言多重启动菜单的管理软件，可以方便地实现多系统并存及多重启动功能。

进入系统后，试运行其中的应用软件。百资Linux 7提供的应用软件非常丰富，可以满足目前的各项应用，特别是在百资Linux 7中还提供了xmms MP3播放软件和mpg123 VCD播放软件。MP3播放效果和VCD的解压缩效果非常出色；在网络设置中，拨号网络的设置也非常简单，连上调制解调器后系统检测出支持V.90协议的调制解调器，安装完驱动程序后，即可上网。上网软件使用了软件包中提供的Netscape4.75版本，虽然对网页的显示效果不是特别出色，但是因为微软的垄断政策，在Linux操作系统中应该不会有IE浏览器，所以相信Netscape4.75是Linux系统中最好的浏览器。既然是中文Linux，中文输入也一定是必备内容，百资Linux 7提供了智能拼音与五笔等多种输入法，不同的用户都能有合适的选择。

编辑点评：百资Linux 7提供了友好的安装界面，丰富的实用软件，对硬件的兼容性也比较出色，提供的附加功能也比较全面。在产品包装中，除了安装手册外，还提供了一本详细的百资Linux使用手册，其中对Linux的具体使用进行了详细说明。百资Linux 7是一套完整的Linux软件包，是广大Linux爱好者一个不错的选择。



厂商：金山公司

上市：2001年3月

售价：48元

内容：2CD+说明手册

推荐：★★★★

晶合实验室

金山游侠Ⅲ

提到游戏修改工具我想广大的游戏迷们肯定不会陌生，通过这类软件我们可以轻松地改变游戏中的各项参数，帮助我们顺利通关。今天要向大家介绍的就是这样的一款游戏修改工具——金山游侠Ⅲ。

我们现在拿到的是金山游侠Ⅲ的一个测试版，有些功能还没有提供，但就是这样，我们还是很明显地看出金山游侠Ⅲ相对于其它同类软件而言具有一些非常特色的功能，下面我们就对这些功能作一个简单介绍。

1.智能弹出：

时下的游戏多采用DirectX技术。由于该技术的采用，使Windows下的游戏能具有更加逼真的声音和影像。但是，在DirectX模式下游戏修改却远比想象的要复杂，对游戏的拦截功能提出了新的要求。在这种情况下，其他修改工具大多通过来回切换的方式达到修改的目的。这种方式能在一定程度上满足玩家的要求，但是其缺点也是显而易见的：切换操作复杂，消耗系统资源，会浪费不少时间；而且，还有许多游戏在切换后，是无法回到游戏的。所以，DirextX模式下的智能弹出，是衡量游戏修改软件的关键指标。金山游侠Ⅲ在游戏进行过程中，按下“*”键后，立刻弹出游戏修改界面，令人兴奋的是游戏原来的画面仍然保留；另外值得一提的是，为了兼容FPE用户的操作习惯，游侠Ⅲ对弹出和切换两种修改模式都作了保留。相信许多骨灰级的玩家都长舒了一口气。

2.一键n招：

这是一个非常实用的功能，我们可以通过这个功能来实现一键代替任意键的组合。例如你想用空格键代替“上、下、左、右”这4个键的组合，只要设定一下就行了，这对喜欢玩格斗游戏的玩家来说，肯定是一个福音。

3.模糊搜索：

大家在修改游戏数据时，总会碰到这样的情况：某些数据没有确定的当前数值，表现出来的是一个状态条（大多格斗游戏都采用此种设计）。要修改此类数据，就得借助模糊搜索功能。由于低阶搜索功能的复杂性，许多同类工具在这方面都表现得很薄弱，甚至不具有此项功能。游侠Ⅲ在这方面功能都非常突出，界面非常直观，输入“+”或“-”就能智能搜索。

4.游戏抓图

游戏抓图是所有游戏修改软件都比较重视的一个功能，所以金山游侠Ⅲ在图像质量方面并没有表现出突出的优势，但易用性方面还是值得一提的。金山游侠Ⅲ可以在不中断游戏的情况下用热键对画面进行捕捉，并可将捕获的图像做成桌面，这样我们就可以使桌面常换常新了！

5.变速齿轮

金山游侠Ⅲ提供变速齿轮功能，我们可以通过这个功能来任意调节游戏进行的速度。这样一来，时间的光轮就掌握在你的手里了。

6.攻略秘籍

游侠Ⅲ精选玩家推荐的1400篇攻略秘籍，内容十分丰富。为了方便玩家查找，金山游侠Ⅲ按照游戏的种类归类，角色扮演、即时战略、策略、经营、格斗、体育等等。更吸引人的是，游侠Ⅲ还可以在游戏模式下弹出攻略秘籍窗口，使我们可以一边玩游戏一边查攻略、秘籍。

编辑点评：新版的游侠Ⅲ带有金山一贯的.NET色彩，内置了游戏的搜索引擎，你可以直接上网下载，丰富你的秘籍库。如果你进行了注册，提交了E-mail，金山公司还可以定期推送一些新的秘籍。如此看来，金山游侠Ⅲ是一款集修改、抓图、攻略为一体的全功能游戏伴侣，为玩家提供了一个全功能的游戏平台。



GIF Animator 4.0

厂商：友立公司
上市：2001年3月
售价：28元
内容：1CD+说明手册
推荐：★★★★★

晶合实验室

时值网络时代，我们因Internet的精彩而欢呼，亦为五彩纷呈的“家”而雀跃。层出不穷的技术与软件充斥着这个时代，于是，最优秀的也就成为人们认可的业界标准。毋庸置疑，友立公司在图像处理领域占有一席之地。今天我们要向大家介绍的是网页GIF动画制作软件GIF Animator 4.0。

软件的安装与卸载采用Windows标准方式，名家出品没有什么可探究的，我们直接进入正题。

首先，给人耳目一新的是主界面的变化。其简洁得体的界面设计与空间的有效利用，使我们不得不叹服友立公司开发人员的技术研发素质与审美境界。这立刻使我联想起刚刚测试过的国产办公软件WPS2001，不可否认其整体布局的合理性与GIF Animator相比存在不小的差距。GIF Animator采用改进的选项卡风格界面，可以及时地在编排、编辑、优化和预览选项卡之间切换。大家看一下图示，在编辑窗口，左侧的图像列表、略图、底片的选项卡设计，非常利于制作人员有效地选择图像处理工作区，对应着右侧与界面融为一体的工具栏，我们不难看出这会大大提高设计人员的工作效率。

下面，我们来看一下GIF Animator 4.0的新增功能。除了上面所讲的新的操作模式之外，GIF Animator 4.0与前一版本相比还有3个主要特色。

经过改进的优化：对于Web上的动画，下载速度是最重要的。GIF Animator 4.0采用新的算法使GIF动画文件做得比3.0版更小，如利用差异分析删除冗余像素。在实际测试中，我们分别用GIF Animator两个版本对几个GIF动画文件进行优化，具体缩减比例因GIF动画的不同有所改变，结果显示经4.0版优化的文件比3.0版都小了一些；

批处理：我们运用该功能，通过GIF Animator 4.0的优化引擎处理整个GIF动画文件夹，显而易见这可以减少不必要的重复劳动，而且我们在测试中发现，程序运行非常快，可以在几秒钟内看到处理结果。

更多的专业滤镜：新增的效果包括霓虹、渐变、旗帜文本等，用户可以对GIF动画进行更多的渲染。如新的转场可以创建令人难忘的帧效果，而且从创作意义上讲，更多的专业滤镜会发挥用户设计动画时的创作潜力。

最后，我们再集中谈一谈在试用过程中值得我们注意的其它特点。

●帧选取工具使用户可以将修改和滤镜应用到帧的局部；

●半透明模式可以在做动画的定位和对齐时，看到前面的帧；

●可以用内部的显示引擎、系统默认的或指定的浏览器进行预览；

●胶片查看模式可以查看带参考编号的实际比例的帧；

●输出文件可以为AVI、QuickTime影片格式或将动画打包成独立的EXE文件等。

编辑点评：作为GIF动画制作的工业标准，友立公司知道怎样发挥自身的优势，在产品中不断推出新的特色，修正自己的不足，完善软件功能，在一步步提高中使我们越来越离不开它。随盘附赠有60个视频效果和450个动画GIF，用户可以通过GIF例子来揣摩学习，不断提升自己的制作水平。总的来说，GIF Animator 4.0在同类软件中稳居榜首，我们希望它能不断地超越自己，在GIF动画制作中带给我们更多的便利。在试用过程中我们发现，如果用户没有安装QuickTime，软件在启动初始化时总报错，这一点对于友立公司来说考虑欠周，毕竟不是每个用户都需要QuickTime的。

编辑导语

年年"3.15"都很热闹，今年也是。记得上期编辑导语中，我曾说："国内的互联网经常能给我些惊喜，哪怕是有些滑稽"，今天看来，我又有了些新的感触。

新闻一："恒升笔记本案被告王洪因'拒不履行判决'被拘留"。

3月12日，王洪因"拒不履行判决"而被北京海淀法院司法拘留，其律师陈志华及二审代理人、北大法学院博士研究生孙海龙为了使王洪重获自由到处筹措款项，在朋友们的热心帮助下，凑够了9万元人民币，并于2001年3月13日下午送至北京市海淀区人民法院执行庭，经办法官在请示领导后同意解除对王洪的拘留。当天下午6：50，王洪被释放。

相信大家都知道了这条新闻了，本人无意炒作，更不想说三倒四，摘录了部分网友的帖子，供大家茶余饭后的谈资吧。

新浪网友 笑嘻嘻的猫

法院的判决必须执行，这是每一个懂法的公民都必须知道的。海淀区法院就本案的执行并无不当之处。这种新闻不值得炒做。就当事人恒升而言，申请法院执行是他的权利——虽然他会失去更多的消费者——其中包括我。

新浪网友 木木74

即使你的质量再好，我也绝不会用，我还还会在我的能力范围拒绝购置恒升的所用东西，我还将劝说别人千万别买恒升的电脑。太可怕了，当它的消费者还要冒坐牢的危险。恒升，你不是质量问题，而是一个公司最起码的信誉问题。凭找几个人替你作秀就想蒙过去，未免太水了。

新闻二：怪，原装电脑如此劣质？哦，原来是被"偷梁换柱"

很多人到电子配套市场购置组装电脑常常会与专业人士结伴而行，但到品牌专卖店购置原装机，也不能掉以轻心。南山区的李生就遭遇了一回原装机被巧妙重组置换。

李生新近买了一台硬盘容量20G的著名品牌电脑，可第二天有几次启动均被提示因不能引导硬盘而失败。经专卖店人士上门调试后告知，系李生操作不当所致。可接下来几天即使是严格按程序操作也出现不能启动的老毛病。

满腹疑虑但坚信品牌质量的李生在仔细阅读了说明书后发现，本应与用户一起拆箱并核收的装箱单被调换了，上面的日期竟然比包装箱的日期提前六个月。更让人难以置信的是，装箱单上标示的编号表明硬盘是20G，显示器也标示硬盘容量为20G，但经与北京总部核对主机序号后证实，原装机出厂时硬盘为10G。原来，毛病出在硬盘被更换后显示器不堪重负所致。

以上是某报在"3.15"期间刊登的一则消息（原文如上述），看来基础知识的普及和打假一样是任重而道远呀。

本刊在"3.15"期间与厂商配合展开了一系列的打假活动，本人从中获益颇多。做消费者难，做识别假货的消费者更难，难在哪？请关注我们以后几期的报道。

辰烽

是是非非网络“选美”

本刊记者 鼓楼

一、“比赛圆满结束了！”

2001年2月26日凌晨1点35分，在北京国宾酒店“第二届全国网络小姐大赛”总决赛现场，来自全国各地的29名选手在经历了近7个小时五轮的比赛后，已精疲力尽。她们和全场观众一起屏住呼吸，等待主持人宣布比赛结果。

终于，“第二届全国网络小姐大赛”总决赛亮出决赛成绩。北京选手蒋静以0.7分的微弱优势战胜上海选手钟慧，夺得第二届全国网络小姐冠军的桂冠，她同时还获得个人最佳仪表奖和个人最佳智慧奖。其他选手分享了网络小姐亚军、季军以及网缘小姐冠、亚、季军和另外3个单项奖的荣誉。


第二届中国网络小姐

有近万人报名参加的“第二届全国网络小姐大赛”从2000年10月开始地方选拔赛。本次比赛目的是为提高中国青年女性的科技知识水平，促进青年女性全面发展，推动中国女性网络用户数量的增加和质量的提高，展现面向21世纪的中国青年女性崭新形象。比赛主题是“知识、青春、创造”，比赛内容包括互联网知识和应用（占70%）以及综合素质（占30%）。比赛采取各地区分赛场选拔制，共有29名选手取得了决赛资格。

比赛中，选手通过网络知识问答、现场网络操作、才艺表演、综合测试等多种形式，全面展示自我风采，展示网络时代女性的综合素质。

大赛在网上人气值很高，仅决赛阶段就有40万人网上投票选举网缘小姐。与“第一届全国网络小姐大赛”相比，本次比赛的参赛人数增多了，影响范围也相应扩大。

看来，忙碌了近五个月的大赛一切进展顺利，这让大赛组委会秘书长胡建生和他的手下都松了一口气。他们听到主持人轻松地宣布：“比赛到此圆满结束了！”

比赛的确结束了，但关于比赛的话题却刚刚进入高潮。

二、一帖惊起千网浪

华丽的舞台，眩目的灯光，热情的观众，到处晃动的摄像机镜头……一切喧哗都已不存在，留给选手们的只是清静的客房。赛场上的一幕一幕又重在她们眼前回放。她们很难平息自己激动的情绪。

2月26日凌宵四点半的时候，山东选手胡莹以“灰丫”的名字在网上发出一篇帖子。这篇帖子被广为转载，到26日下午，国内各主要论坛上就都有了它的踪迹。

以下是记者在水木清华BBS上找到的这张帖子。水木清华BBS是国内最大的BBS，也是清华大学的校园BBS，而本届网络小姐的冠军得主蒋静正是清华的学生。所以事关蒋静的帖子，好事者看见了都会转贴到水木清华上来。

（**注**：文中的“将经”即“蒋静”。“一塌糊涂BBS”是北大的电子公告板。原文格式未做改动，仅修改了少量错别字。）

标　题：将经的主页上拷来的(转载)
发信站：一塌糊涂 BBS (Mon Feb 26 15:43:10 2001)

新浪现场直播报道，中国网络小姐大赛的第二届冠军已经产生，为北京高校的蒋静，称这次大赛已经圆满结束。可是，有太多的事情是大家所不知道的。作为亲历现场，亲历整个赛事的选手之一，我，山东选手胡莹，现在为大家报道被媒体有意无意地遗漏的花絮。

1.在赛前，CTC组委会给我们选手开会的时候，说，评委的名单不能告诉我们，要直到决赛现场评委们都入席了以后，我们才会知道是谁。说是怕知道了评委名单以后，各队的领队去活动。可是，早在比赛的前两


赛前的舞蹈训练

天，我在酒店房间上网浏览的时候，就已经在新浪的网站上看到了评委的名单。此其一。

2.我在24日初赛（30道网络知识题，4道搜索题）时，成绩是86分，排在所有选手中的第三位，但是，在决赛现场第一轮的时候，我却被刷下来了。决赛的网络知识问答只有三道题，我错了两道，这两道恰巧是我所不熟悉的。我承认是我知识不够，这也抛开不说，但我们在上场的时候，我们选手的顺序是早就排好了一两天的。姜昆和大山念到的题目也是有顺序的，而不是由我们自己来随机抽取的。也就是说，谁做什么样的题，事先可以确定一下，这里面具有可操作性的成份。有些选手回答的问题的难易属于白痴程度。台下的记者和观众听到题目后发出阵阵哄笑声。

3.抛开媒体对北京选手的过分关注不说，整个比赛过程明显偏而不公。抛开前几轮我没有在场观看的比赛不说，第四轮比赛，剩下湖北的余晓楠、上海的钟慧、北京高校的蒋静。三人分别做阐述，余晓楠开始有点紧张，卡了壳，但是后面发挥得非常好，主题明确。钟慧语言流畅落落大方，对网络的理解和认识比较深刻。北京高校那一个，个人观点，偏题。这是由于个人平日的积累不够造成的，没有对网络的持续忠诚的热爱，如何能对网络有深刻的认识和独到的见解？第五轮比赛，上海选手钟慧与北京高校就同一个关于申奥的问题回答。在场的有耳朵的人都听到了，钟慧答得非常好，特别是在做模拟向萨马兰奇申奥时，钟慧的语言非常富有人情味，富有感染力，时刻不忘自己作为中国网络小姐的风范，和对社会的责任。北京高校明显地跑了题，大谈起关于女性和网络的话题。由于她对网络没有什么深刻的理解，所以她反来复去就说那几句准备好的话，当然是情有可原。



钟慧回答主持人的问题

4.就是在这种情况下，伟大的评委们居然弄出的分数是北京第一，上海第二。在台下的其他网姐都愤怒了！在最后全体上台颁奖时，所有的网姐报以热烈的掌声，并不约而同地将手中的鲜花送到了第二名钟慧小姐的手中，一时间，钟慧被美丽的鲜花埋了起来，网姐们大声地对钟慧说，你没有失败，你是我们心目中的冠军！在给冠军北京高校颁奖时，全体网姐自动下台，把冠军一个人孤零零地扔在了台上。没有任何的掌声给她。在颁每一个单项奖时，后台的网姐都爆发出热烈的乃至强烈的掌声和欢呼声，并友好地互相祝贺、拥抱。这种情况把姜昆和大山弄傻了眼，最后竟然忘记了给季军发奖。

5.终于引起了媒体的关注，记者们追到后台采访。我们终于用实际行动表达了我们的意愿。关于CTC大赛内部的组织问题，不是一天两天。我们有七位以上的选手参加这次大赛完全是由自己来掏费用，商业运作不是不合理，但是，让选手自己掏钱来承受这种不公平的待遇，千里迢迢地来做这场秀，合理吗？

6.北京高校的选手蒋静，不可否认，她是一个在许多方面很出色很优秀的女孩子，但是，并不是说可以做一个优秀的节目主持人，就能够做代表中国的网络女性做中国网络小姐。在这里，我想以我本届大赛含金量最高的“最佳个人主页”奖得主的身份质问，一个不会做网页的网络小姐，你有资格代表我们最优秀的网络女性吗？中国网络小姐需要的是对社会的责任感，需要的是对网络持之以恒的热情。帮助蒋静制作网页的是她的师兄，我略施小计弄到了他的名片，有据可查。

7.还有其他的很多话想说，但是我已经很累了。多么引人深思啊，我想，这是一段恶梦，也是我参加这次大赛最重要的一个收获，令我走向成熟。最后的话，是我想跟这次的冠军说的：以后的路还很长，你该好好学习网络知识，培养自己对社会的责任心，培养实事求是的美德，向陈帆红看齐，才不至于辱没了中国网络小姐的称号。

作为网络时代的新女性，我们有权力发出自己正义的声音，我们没有拿到最高的荣誉，这不是我们的耻辱，请为我们喝彩！

最后，告诉大家，这次比赛的最终结果没有通过公证。有效性值得怀疑。

2001.02.26清晨四点半 灰丫连夜报道。

此帖一出，网络哗然。有人拍案而起，有人冷言讥讽，有人佐以旁证，有人猜疑攻击。一时间网络大赛的相关论坛发文数量猛增。到27日，浙江选手胡新怡，广东选手黄蓉，上海选手钟慧也陆续在网上发表言论，支持胡莹，对大赛组织和评选工作提出了尖锐意见。28日，一位没有入选决赛圈的黑龙江选手汪多文通过网友之文，讲述了她因缺少赞助而被取消决赛资格的不公平遭遇，给群情激愤的网民再度火上浇油。

三、舆论天平倾斜了

选手都肯站出来揭露比赛内幕，那新闻媒体怎可袖手旁观？于是网上网下，明指暗指大赛“暗

箱操作”的文章层出不穷。舆论倾向十分明显。

“什么是新闻？狗咬人不是新闻，人咬狗才是新闻。”这个挖苦西方媒体某种做派的笑话段子，如今却变成越来越多新闻媒体的金科玉律。套用在这次大奖赛上：大奖赛圆满顺利不是新闻，大奖赛有猫腻黑幕才是新闻。某些传媒炒作？哪儿有！我这叫主持正义，为弱势群体鸣不平！如此义正言辞的理由，谁还敢逆流而动？

鸣不平到如此热烈的程度，以至于有网友要在3月2日的新浪论坛上发帖子提醒：“目前公开对网姐评选质疑的有几个方面的媒体：1.《解放日报》，以及一些转载的小报；2.东方网，似乎以非个人观点提出质疑的网站很少；3.读者群相当大的《索易——热门话题》等。……以上3家媒体都有一个共同的特点，都是来自上海。”言下之意，怀疑上海传媒有地区性保护主义思想作祟。

这位网友不知道，北京媒体也同样对网姐评选充满质疑，这倒为上海传媒洗脱了“因钟慧是上海选手而忿忿不平”的罪名。北京这边，如《网络报》，在3月5日的“特别报道”专栏中，就以《来自第二届网姐大赛的片段报告》为题，将种种比赛内外的疑点公布于众。

仅从2月26日到3月5日这一期间各传媒发表的文章题目来看，便可以想象内文的火药味道：《评论：网络小姐大赛评选有标准吗？》、《网络小姐大赛 何去何从》、《愤怒与感动的交织——中国网络小姐总决赛现场》、《网络小姐大赛之深刻经验教训总结》、《互联网的上空飘浮着“暧昧”》、《正义感与平常心》、《三问“网姐大赛”》……

至于这些文章中意气用事的地方有多少，先入为主的成见有多少，有多少部分是经过实际调查写出来的，写作者自己心里最清楚。舆论的矛盾焦点，集中于大赛冠军得主蒋静是否名不符实，以及大赛组委会有无黑箱操作这两个问题上。

纸媒体毕竟还要白纸黑字，写作者到底还给对方和自己留着尊严。网络上却是只有ID，没有面孔的，于是发言者肆无忌惮，从评价蒋静不“PP”（漂漂，漂亮的网络升级词汇）是“超级恐龙”（网络术语，丑女）到大骂组委会“傻×”，什么样的脏话粗话都说了出来。

一贯以冷静睿智和深刻分析而著名的《南方周末》报，对此次网络小姐大赛只有不到500字的报道和评点。评点中的一行文字令人回味：“热点指数：9　炒作力度：9.5　关注价值：5”。

四、内幕是黑还是白

任何事情都有内幕，因为不可能有人对发生过的任何一件事都清清楚楚。别说旁观者了，就是当事人，也未必能够了解全部环节。尤其是牵扯到多人多部门的大事件。正因为如此，才有专门一类

资料：

“中国互联网络大赛”是为推动中国信息化发展，唯一由政府批准的国家级互联网络比赛，由信息产业部和国家信息化办公室支持。

大赛设立固定竞赛机构，每年一届，成为具有科学性、文化性、竞技性和广泛性的重要社会活动。

第三届中国互联网络大赛指导机构为共青团中央和国家信息化推进工作办公室，主办机构为中国互联网络大赛组织委员会，主办机构成员单位有中国青少年发展基金会、中国中央电视台、中国企业联合会、中国联通、中国电子商务协会和中国电信。

历史：

第一届中国互联网络大赛，1998年举办，主题为“你应当知道Internet”。共有40万人参加比赛，关注大赛的人数约3000万。

第二届中国互联网络大赛，1999年8月开幕，主题为“网络与新世纪”。比赛共设5个专项竞赛。有100万人和5000家企事业单位参加比赛，关注大赛人数约5000万。

作为大赛主要赛事之一的“第一届中国网络小姐”选拔赛1999年举办，海内外有近3000名女性网民报名参加，数十万人参加了“我喜爱的网络小姐”投票，数百家媒体和上千万名公众投以极大关注，新闻累计发布8000余次。

目前：

正在进行的第三届中国互联网络大赛，主题为“网络与中国未来”。比赛的竞赛项目、活动项目增加至20项。主要赛事包括全国互联网络知识竞赛、中国网上证券交易大赛、奥运数字之旅、中国网络小姐选拔赛、中国企业信息化竞赛、移动互联网大赛、中国首届域名设计竞赛、中国首届广告网上大赛等。大赛将在2001年4月结束。

“内幕报道”的书籍，且能长时间畅销。

具体到网络小姐大赛，没有被传媒报道，没有为网民了解的内幕肯定有。那么究竟这内幕是如一部分网姐所说的“黑幕”，还是如组委会所说“毫无操纵可言”？

记者为此从组委会、评委、参赛选手和决赛现场观众四方面展开了一系列调查：

观众

foxsearcher（水木清华网友）：我在现场看网姐表演，其实蒋静最后的回答跑题了，真的不如上海的钟慧答得好，否则也不会在台上出现那个让蒋很尴尬的局面。

他指的“让蒋很尴尬的局面”是指最后发奖的时候，网姐们将手中鲜花都送给钟慧的事情。这件事情也是后来指证组委会评判不公的重要证据，被无数篇文章提到。

周锚（新浪网副总经理）：作为一名被邀嘉宾，事先并不知道竞赛需时多长。场上气氛有些凌乱。

据现场目击者说，大赛违背了一般先给季军颁奖的惯例，先给冠亚军颁了奖。后来主持人发现还有一个奖没有颁出去，才问“新浪副总周锚来了没有？”此时，周锚再走上台去给季军颁奖。



比赛现场，气氛有些沉闷

陈帆红（第一届网络小姐大赛冠军）：按照比赛的计分方式和流程，第一名虽然不服众，但她确实是第一。……唯一给我的遗憾是，这次有些选手给人网络的感觉少了，似乎离我们这些普通的网虫有些距离。

记者在北京各大书店寻找陈帆红的新书《网络与现实之门》，发现该书早已销售一空。陈帆红之名，更多来自她为争取参赛权利而和组委会某些理念的抗争。作为本次大赛的嘉宾，她的言论谨慎而温和，她以身体不适为理由谢绝了大多数记者的采访。

评委

作为评委之一的方兴东在收到记者的E-mail询问信后立刻就回了电话，他没有想到网上会出现如此激烈的评论。而记者也没有想到这位大忙人会回复得如此之快。

方兴东（中国互联网实验室董事长，著名的IT评论人）：评委们都不是能接受别人操纵的人。本人没有得到要照顾谁的特别提示。整个评判过程很累，有100多项评比内容，而且全部都是手工记分。评判过程确实拖长了整个比赛时间。整体上来看全场选手水平都差不多，没有太出色的。感觉比赛还是比较公正的。

参赛选手

记者在2月26日当天即按照各位决赛选手公布的E-mail地址去信询问，但回复了的却只有钟慧、黄蓉与蒋静。

钟慧：这次比赛对我而言是宝贵的经历和财富，同时我不希望它影响到我的生活和工作。所以，原谅我不想再就此接受任何采访了。相关的信息，您可以查阅新浪专题的网友评论。

在新浪论坛里，钟慧留下了一篇很动情的文章，记述她获奖时的情景，对支持她的网友表示感谢。决赛场上的钟慧，穿着蓝色的衣服，非常具有亲和力。对钟慧的出赛，上海组委会没有表现出多高的热情，是钟慧所在的单位《文汇报》给予了她支持，包括报销她的参赛费用。上海的一家电视台特地派出工作组，跟拍钟慧的决赛实况。钟慧没有夺冠，上海媒体的确很失望。

黄蓉：决赛存在的问题很大，如果你仔细看看山东网络小姐胡莹在新浪里的东东，你就能明白比赛的真实情况了，在我的网站主人日记里也记载有胡莹写的东东。

参赛费用大部分网姐都是自己先出的，能找到赞助的不用自己出。整个比赛除了每人承担的路费，还向组委会交了每日260元的食宿费。

所有的参赛的网络小姐和现场的观众，及全世界的网友都认为比赛不公平！对比赛结果非常不满意！决赛现场的漏洞百出只能让我们和所有的网友清楚地看到组委会的庐山真面目！

我最初参加比赛的想法是通过比赛，学习，交流……现在的想法没有变！只是对中国竞赛在线CTC的想法变了！比赛有黑幕，事实如此，众多网络小姐和在场观众、媒体及看过新浪现场直播的网友作证！

比赛对于我来说还是有正面作用的，毕竟是一次尝试嘛！在今后的日子里，我会更加热爱网络，但不会再参与CTC的任何比赛了！

蒋静既然选择了当网络小姐，说明她自己早已说服了自己如何走这条路。对于她，我无话可说，只觉得有点可惜，一个清华的女学生，却没有一个人承认她是中国网络小姐冠军。如果她看看新浪网里的网友评论，相信每一天的日子都不会过得好……我是这样认为的！

黄蓉在3月2日回复记者的信件中情绪依然激动。3日3日晚大会秘书长胡建生在新浪网嘉宾聊天室里一条一条解释胡萤的文章，尤其提到竞赛费用，酒店虽然免收了住宿费，但饭费是不能免的，所有费用均由组委会承担。就在那个聊天室里，胡萤承认她连夜写的那篇揭露比赛内幕的文章言辞确实有些激烈。

蒋静：我的主页确实是有技术支持的，我不认为这有什么错。我参加的并不是主页制作比赛，比赛规则里也没有这种规定。撒贝宁确实是我的男友，但说他是我的“后台”真是无稽之谈，事实上，开始他并不支持我报名参加比赛。媒体比较多的报道宣传我，可能和我的经历以及高校背景有关，但是我怎么能决定媒体的报道倾向呢？网上的评论真可怕，表现不好会说你无能，表现得好又会说你作弊。实际操作的时候，我对国外网站更熟悉，所以关于国外情况的那道搜索题做得就很快。


蒋静在决赛场下要轻松许多

蒋静是清华大学的学生，特招生。认为她作弊的理由，重要的一条就是她常常不在培训现场，而是去参加媒体所组织的各种活动——她已经买通媒体，做出冠军架势了，推测得煞有介事。另一种推测，蒋静自己是做节目主持人出身的，她懂得怎么和媒体，尤其是北京媒体打交道，地利人和，如果她再不能表现出色，她还有何颜面见清华父老？

见到蒋静是在清华附近一家叫“不见不散”的酒吧里，下午，天气很冷，蒋静一个人从学校过来。走在街上，她和其他的清华女生没有什么区别，甚至没有人多看她一眼。网络给她的辉煌和荣耀仅仅存在于网络中，不知道她对此是否真的认识清楚。

组委会

记者在“中国竞赛在线”找到了中国互联网大赛组委会秘书长胡建生先生。以下是记者的采访记录：

记者：您对整个赛事组织工作满意吗？结果满意吗？

胡建生：对赛事组织基本满意。具体负责该项目的人很少，工作很忙，不少人都病倒了，有3个人还没有恢复健康。对结果也还满意，冠军是有真水平的。

记者：比较第一届比赛，这一次有哪些特点？赞助单位是不是增加了？主办单位最后赢利了吗？

胡建生：参赛人数和选手素质都有提高，关注的媒体也增多了，赛程安排比较科学，评比的指标更详细和明确。对选手考察得也更为全面。

但是在赞助方面却没有增加，甚至还有减少。这次比赛的冠名赞助商临时取消了赞助，比赛的所有费用都是组委会承担，这是一笔不小的开支。其他赞助商绝大部分提供物品支持。大赛没有赢利。可谓是陪本不赚吆喝，比赛是纯公益性的。

记者：这种比赛是纯公益性质？请解释一下。

胡建生：大赛的任务是推动国家信息化，推动互联网的发展。其实“全国网络小姐大赛”只是“中国互联网大赛”的一个单项赛，并非全部内容。大赛组委会是中国青少年发展基金会组织的常务工作机构，是非常正规的工作单位。

记者：具体到这次网络小姐比赛，实际操作比赛的“中国竞赛在线”被指责经验不足，您如何解释？

胡建生：网络小姐比赛已经是第二次组织，我们有一定经验。如果说有什么不足，那就是我的心太软，对选手照顾太多。

记者：既然是网络小姐，为什么要参赛者进行才艺表演？而有些小姐对网络知识十分缺乏，一些很简单的问题都回答不出。

胡建生：让网络小姐进行才艺表演，是为了使现场气氛更活跃，比赛更好看。同时全面展示网络小姐的综合素质。选手们的网络知识都是通过层层考试的，没有问题。但是她们临场经验缺乏，在那样的决赛氛围中有人不容易发挥好。实际上，我们是在尽量把题目出得简单一些，关于知识方面的

赛题都是普及型、基础型的。因为决赛有现场性和观赏性两点，不希望有难题把网姐难倒在台上。

记者：对蒋静的当选许多人认为有幕后操作，您对此如何看待？

胡建生：竞赛有完整的指标体系，评委有完善的评判标准，竞赛有严格的程序，统计由公证处现场公证。评委会委员的资格是不容置疑的，他们的职业道德是不容置疑的。我们认为应该尊重他们的决定，尊重评委。谁当选网络小姐冠军对我们都是一样的。

记者：据了解评委黄宏中途退场，请问这对比赛的评判是否有影响？

胡建生：本来黄宏就说不来，后来他虽然来了，但有事又走了。他对评判并没有影响。本来请他，是为了增强人文艺术方面的评判力量。他虽然不在，但白淑香老师在，还有李悦心和康天成，他们的艺术鉴赏力不容怀疑。

记者：为何北京有两个决赛名额？要特别为北京设立"高校网络小姐"的名称？

胡建生：这个问题问得好，我一直等着别人问这个问题，就是没有。中国网民，有1/4集中在北京，而这1/4中的多数又集中在高校。为了在青年中鼓励推进互联网的发展，在高校中普及宣传网络知识，特别在北京设立了"高校网络小姐"的奖项。这个情况向各地方组委会都作了通报。地方上都表示了认同，没有异议。当时我还想，如果地方有争议，我们就每省都给一个"高校网络小姐"的名额。

记者：为什么北京赛区第一的王晓末没有参加决赛？

胡建生：王出国了。从这个问题上你就可以看出，许多提意见的人对事情了解得并不清楚。北京赛区的组织工作相当好，他们对选手下了很大气力选拔和培训。蒋静能在几百人中脱颖而出，靠的绝对是实力。

记者：蒋静在赛前一直受媒体特别关注，有选手说"任何答记者问、新闻发布会等出头露面的事都由蒋静一人参加，其他网姐根本没有机会。"是这样吗？

胡建生：这个说法很片面。但是蒋静的确比较受关注。组委会不能强迫媒体去关注哪位选手。而媒体会选择相对比较热门的选手，是非常无可厚非的事情。

记者：有一个黑龙江的选手汪多文说她因为拿不出参赛费而被取消决赛资格。还有人对北美选手的资格表示质疑。请您解释一下。

胡建生：我不知道汪的事情，这应该由地方组委会负责。大赛没有收参赛费。费用的问题，大赛组委会都跟地方有仔细的交代和安排。北美选手是一个泛泛的概念，我们无法到那边去组织一个分机构进行选拔赛，所以只是象征意义上的。就像马来西亚小姐，她是作为慈善大使来参加比赛的，并不计入决赛名次。


大赛组委会秘书长胡建生先生

记者：对决赛的拖沓以及出现的技术问题能否予以说明？

胡建生：每个选手都想多要一点时间表现自己，整个评分统计过程比较细致，还有其它一些原因，综合起来造成比赛过程不够紧凑。但是比赛没有出现技术故障，那是选手自己的操作失误。

记者：裁判记分这样麻烦，为什么不设计一套软件来完成这个工作呢？

胡建生：我不相信这种软件。在上海的比赛，我们用十几万块钱做了一个软件，效果不好，还添了乱子。

记者：网络小姐大赛只是中国互联网大赛的一系列比赛之一，其它比赛的情况如何？

胡建生：都很好，但是因为专业性较强，公众了解不多。今年4月份第三届中国互联网大赛各项赛事将全部结束。组委会将开始策划第四届中国互联网大赛。

记者：还会有第三届中国网络小姐大赛吗？有没有改进的计划？

胡建生：当然会有。改进是肯定的，比如决赛将更紧凑，表演项目可能减少等，这还要具体讨论。

记者：对网络上的意见您怎么看？

胡建生：我和我的同事欢迎大家就比赛的内容、方法、严谨性和各地组织宣传等发表意见，但坚决反对以个人利益为出发点，斤斤计较的做法。更反对无理取闹，借题发挥。大家有任何问题都可以提，信箱是miss@ctc.net.cn，欢迎大家和我们沟通。

记者：谈谈您个人对网络的理解。

胡建生：网络是一个工具。它如同一把刀，

可以收割麦子，也可以用去杀人。没有刀是不行的，在信息社会必须要使用这个工具，但是大家要用好，不能把它作为发泄的工具。信息社会对人的最大影响，就是改变我们获取知识的能力。

五、真相

2月27日，浙江网姐胡新怡在东方网发表《浙江网姐：我认为自己是个英雄！》的文章，坦言决赛颁奖时，所有网姐将手中鲜花送给亚军钟慧的行为，是由她策划并组织实施的，因为“这次比赛我的分数计算得乱七八糟，第二轮的时候我还是第四名，可是后来的分数突然很低，最后只有优秀奖确实出乎意料，猫腻一定存在，只是我们无法证明。”。

3月3日，大赛出题组的苏杰在新浪聊天室做客，解释出题过程。赛前选手的抽号是由导演安排的，出题组到决赛现场开始前，都不知道任何一个选手的任何编号。决赛题目一改再改，直到决赛的当天下午才确定，在整个出题期间，出题组没有任何一位成员见到任何一位参赛的选手。

真相究竟是什么？

观看了现场的人也未必能做出一个公正判断。因为现场组织确实不好，很容易让人对整个组委会的能力产生怀疑。记者没有到现场，在看过现场录像后也有同感。大赛组织工作的缺陷，有目共睹，但因此就认为大赛有这样那样的黑幕未免过于草率。

而且主办方黑箱操作也是说不通的，姑且不论蒋静的荣誉和整个大赛的权威性孰重孰轻，单就蒋静仅比钟慧高出0.7分的决赛成绩，也可判断是非。要评委给蒋静打出这不多不少的 0.7分，恐怕操作难度太大了。

再来判断蒋静作弊的可能，从一开始胡堇的文章中，直到后来胡新怡等网姐做客东方网，都认为蒋静是“许多方面很出色很优秀的女孩子”，只是被大赛组委会利用了。这就提出一个问题，大赛组委会为什么要利用蒋静，而不是其他人？

真相究竟是什么？

在大赛的比赛规则中，有些条文具体操作起来可解释余地相当大。每一个报名参加比赛的人，对整个比赛的规则也许并没有真正明白。这有点像模特儿大赛，新丝路的当家人李小白坦言，所谓模特儿大赛的黑幕只是因为很多经纪公司不了解这种比赛的游戏规则而已。

主办者把“新经济、新女性、新生活”定为这次网姐大赛的主题，但是怎么个新法，从一开始就有反对意见。单“网络小姐”这4个字，就已经和时尚流行观点有了差距。如果是“中国网络形象代言人”或者“网络亲善大使”，可能意见分歧会小得多。

在对网络小姐的定义标准上，到底是网络知识更重要，还是综合素质更重要，主办者、参赛者以及观众的看法是不统一的。

参赛选手对比赛的反应激烈，除了和组织者之间的沟通不畅、理解不够以外，有没有主观意识太强、自以为是的问题呢？她们在网络中生长，个性得到了充分张扬，对与自己观点相左的看法会有多少容忍……她们更有勇气，更坦率，但是不是也更草率呢？比如胡新怡的做法，比如胡堇对出题过程的怀疑。

大赛组委会承认，媒体确实只围着几个比较漂亮的选手转。有一则比赛中的花絮，说选手们被组织外出参观，接待的人私下里嘀咕，说那些人是网姐呀，长得可不怎么样。

这种评论观点不消失，网络小姐比赛就脱离不了传统选美比赛的性质。今天发生过的纠纷，将来还会继续发生。

在网上吵嚷不休争揭比赛黑幕的时候，记者在初春的北京街头随便采访了几位路人，他们对网络小姐大赛一事基本毫无所知。

就是在诞生冠军网姐的清华大学，知道此事的人也并不多。比赛结果的当日，清华大学学生更关注的是研究生收费问题。直到当日晚间，有关比赛黑幕的文章才勉强挤入水木清华BBS的十大热门话题，排在十大末尾。后来《网络调频》节目主持人林白在和胡建生对话中有“蒋静享有很高的威望，清华人很佩服她。”一句，差点让人喷饭。林白把蒋静抬高得实在离了谱。

网络只不过是网络。中国互联网大赛组委会要靠比赛来推动互联网的普及路途尚遥远。至于网络小姐们，如果她们没有做出什么具体的事情来，不过就是茶余饭后的谈资，很快将会从网民的记忆中消失。

本文相关网址

中国竞赛在线

www.ctc.net.cn

新浪：第二届中国网络小姐大赛

http://dailynews.sina.com.cn/special/wlxj/index.shtml

东方网：第二届网姐评选有猫腻？

http://news.eastday.com/epublish/gb/paper1/17/index.htm

五颜六色

——国产词典翻译软件之横向对比评测

晶合实验室

金山词霸 net

Dr.eye 译典通

金山

IBM HomePage Dictionary 2000 智能词典 2000

IBM HomePage Translator 2000 翻译家 2000

网络的飞速发展改变了人们的生活，然而一个不可否认的事实是，70%以上的网络资源是以英文作为载体的，浏览英文网站和查阅英文资料的时候很多E文不好的网民头就开始痛起来了。翻译软件的出现让这些用户欣喜若狂，金山词霸也一度成了装机必备的工具。然而随着使用的不断深入和翻译软件的推陈出新，它们的使用者面对林林总总的翻译软件也开始迷惑，究竟哪一款翻译软件才是我们真正需要的？相信我们这篇评测报告会对您的选择提供有用的参考。

目前的翻译技术有两大分支，一是利用基于规则的语法系统，其目标是使用人工智能理论建立系统的推理机，在此基础上实现自然语言的翻译，这种翻译的结果很接近人工翻译。另一种是基于记忆的翻译系统，它是建立在广泛而全面的巨大例句记忆库之上，翻译时一旦给定了自然语言的句子或段落，首先它要去记忆库中寻找相似度最大的已有例句，然后给出相应的解释。这种方法需要一个很大的语料库为支撑，而构建语料库需要投入巨大的人力和物力。现在广泛应用的翻译系统有TRADOS、E-LINGO等，他们都是基于记忆的，不论语种如何，只要记忆库中存在外形上相似的句子，就可以进行匹配查找。由于专家描述的规则知识通常颗粒度较大,不利于处理大量的细节,因而在处理大规模的开放语料时,遇到了难以克服的困难；而从预料库中获取的知识颗粒度较小,在自然语言处理的某些方面取得了成功,但纯粹基于语料库的的机器翻译系统还没有比较成功的例子，翻译结果差强人意。所以目前大家都在寻找一种规则和记忆相结合的系统，以达到满意的翻译结果，但是还没有取得突破性的进展。究竟目前的翻译软件处在什么样的位置呢？只有真正测试才能说明问题，这也是我们这次评测的动机所在。

这次评测的对象是市场上的商业翻译软件，我们拿到了目前市面上几乎所有能拿到的翻译软件来进行评测，包括6家厂商的8款产品：东方快车3000标准版（以下省略“标准版”）、金山词霸.net 2001、金山快译.net 2001、IBM智能词典2000、IBM翻译家 2000、译星精华版、着迷词王2001、Dr.eye 译点通超值版。由于翻译软件用户最常用的功能是屏幕取词和全文翻译，而这两大功能又不太好直接做横向评测，所以本次测试着眼于这两大功能，将它们划分为独立的2个组来进行测试，即字典类和全文翻译类，字典类有东方快车3000的东方快典、金山词霸.net 2001、IBM智能词典 2000、译星精华版、着迷词王 2001、Dr.eye 译典通超值版的即时翻译。全文翻译类有东方快车3000、金山快译.net 2001、IBM翻译家 2000、译星精华版、Dr.eye 译典通超值版。由于这些软件上市都已经有一段时间，广大用户不会很陌生，我们在测试的时候尽量少涉及具体的操作，而更多地面向它们的功能。我们发现有一些软件同时参加了两部分的测试，这是由具体软件的性质决定的，至于软件的其他附属功能也会在我们的评测中有所体现，我们先来看看这次评测的结果吧：

大众软件 评测报告
2001年第03号

晶合实验室
POPSOFT MAGAZINE

测试平台
PⅢ 1G、ASUS CUBX、Kingmax PC150 128M ×2，IBM 腾龙2代46G，Windows 98 4.10.2222A

第一部分 字典类软件测试

金山词霸.net 2001

上市时间：2000年9月23日
出品：金山公司
售价：38元
介质：1CD
安装大小：287MB
资源占用：6%
操作系统支持：Windows 95/98/NT/2000
网站支持：http://www.iciba.net/
技术支持电子邮件：support@kingsoft.net
售后服务电话（北京地区免费）：62524868-678/8008105770

金山词霸.net 2001收录了12部权威词典和32套专业词库，其中词条字数2.6亿、专业词条700万。金山词霸.net 2001使用了全新的窗口取词技术，可以在任意窗口轻松取词，可以设置取词热键和半透明显示。如果用户对窗口取词的结果感到不满意，可以调出主窗口，输入所查找的词，即可在所有字典里检索相关的解释（如图1），显示结果是按照词典顺序来显示的，比较重要的解释都有例



图1 金山词霸.net 2001的查询结果

句，用户可以非常方便地查找到自己需要的语句。默认字典设置是普通词典在先，专业词典在后，用户可以根据自己的需要改变词典顺序。同时金山词霸.net2001还是国内首部集英英、英汉、汉英、汉汉四向解释于一体的全能词典软件。比如，在主窗口输入汉字，即可得到相应的解释（如图2），这个窗口的组织有点象资源管理器，“常用词组”里

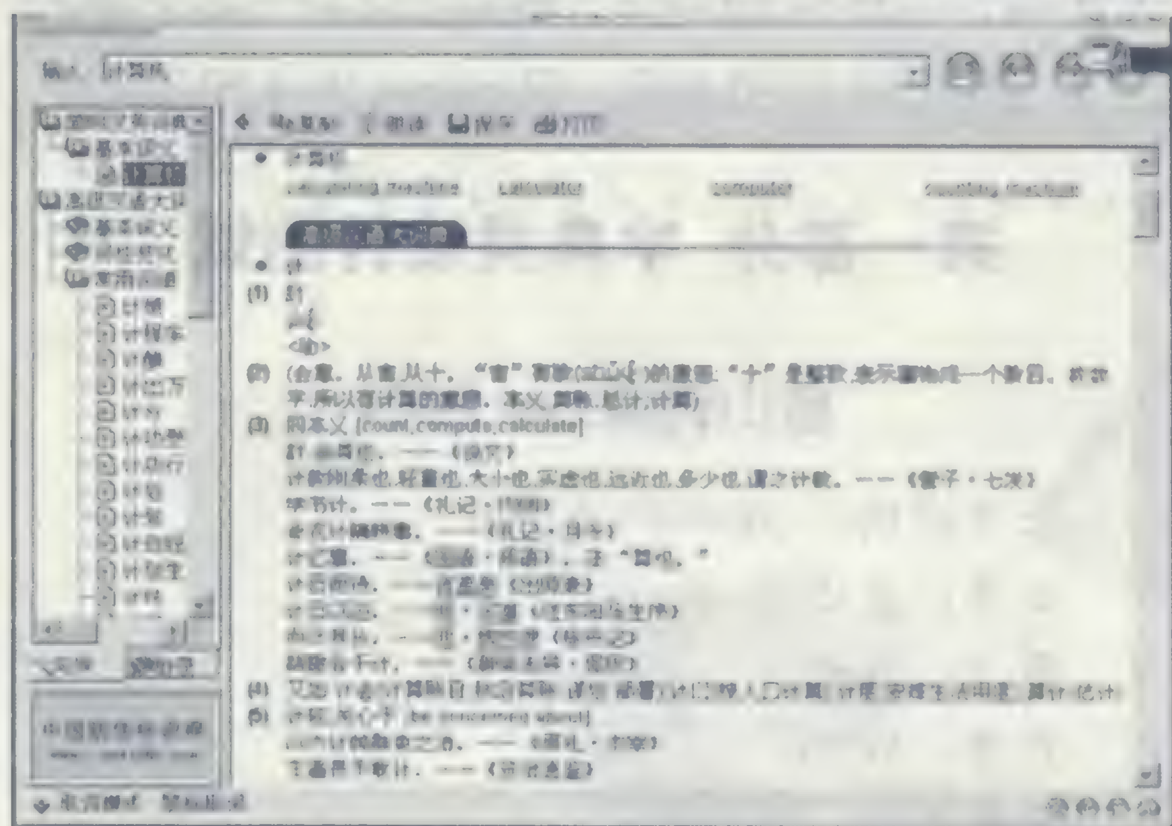


图2　汉字的解释

列出了包含所查词第一个字的常用词，按照汉语拼音顺序来组织，用户只要点击即可到达相应的解释下。比较吸引人的地方是，金山词霸.net 2001还提供了一个“网址簿”，列出了所查词的相关网址，不足的地方是没有整句翻译。朗读功能金山词霸.net 2001使用TTS，有25个发音引擎，可以设置朗读的音量、频率和速度，遗憾的是没有中文朗读。金山词霸.net 2001的易用性非常好，无论是安装向导还是界面设置向导都非常友好，可以对2001进行很全面的设置。我们测试了一下金山词霸.net 2001的网络性能，我们发现“搜索因特网”功能只是把输入的内容作为关键字连接到特定的搜索引擎（可以选择6个给定的引擎）上来查询关键字。至于“产品更新”功能则是连接到金山的更新服务器，如果发现有最新的版本则提示下载，提示内容很详细，但是选择连接之后只是打开浏览器连到词霸的主页上，用户还是要自己查找升级文件。

金山词霸.net 2001的包装采用白底蓝面，显得比较素雅大方，正面的图案有鲜明的网络色彩，几乎在正中央是一个被信息的海洋包围着地球的图案，设计比较新颖。背面是金山词霸.net 2001的简介，包括了金山词霸.net 2001的基本特点。金山词

编辑选择奖

最佳字典类软件：金山词霸.net 2001（候选：着迷词王 2001）

最佳全文翻译类软件：空缺（候选：金山快译.net 2001、东方快车 3000）

字典类软件综述

在第一部分测试里，金山词霸.net 2001的整体优势很明显，它有着庞大的字典、词条，详尽的解释和友好的界面，简易的操作，良好的包装，优质的售后服务和网站支持。当然金山词霸.net 2001也有不足之处，也许是爱之深，责之切。我们挑出了它的不少缺点，但是，这并不妨碍我们推荐金山词霸.net 2001 ，同时我们希望金山能把它做得更好。如果不是特别在意词条和字典数目以及解释深度的话，着迷词王 2001是最佳选择，它的独特设计和强大的功能完全可以和金山词霸.net 2001媲美，加上15元的价格，性价比非常高。至于其他字典软件也不是一无是处，各有特点，只是功能上还有待增强。要改进的地方很多，可以向前面两个厂商看齐。由于这些软件的上市时间都比较早，除了东方快车 3000和Dr.eye译点通之外的软件推出时间都在Windows Me之前，所以它们的说明书上注明支持的操作系统里都没有Windows Me。为了测试它们的兼容性，我们在Windows Me（4.90.3000 ）上安装并测试了一下，发现没有什么问题，喜欢Windows Me的用户不用担心兼容性。

软件	功能	包装	售后服务	综合分
金山词霸.net 2001	90	85	95	89.75
IBM智能词典 2000	75	75	60	72.75
Dr.eye译点通即时翻译	75	70	85	75.5
着迷词王 2001	90	70	70	83
译星即时翻译	70	70	80	71.5
东方快典	80	75	70	77.5

全文翻译软件综述

在这部分测试里，没有发现让我们比较满意的软件，所以空出了这一块的编辑选择奖。

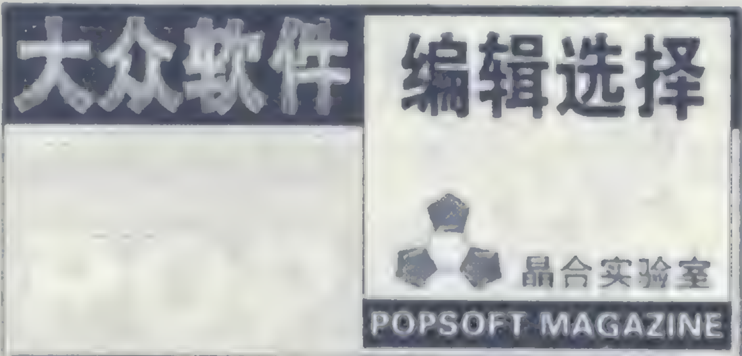
软件	文本翻译	网页翻译	软件汉化	其他功能	包装	售后服务	综合得分
东方快车 3000	69.5	77	70	70	75	70	72.25
金山快译.net 2001	68	82	75	95	85	95	80.30
IBM翻译家 2000	69	76	—	60	75	60	62.9
译星精华版	67.5	75	—	80	70	80	65.25
Dr.eye 译典通	75	79	—	70	70	85	68.55

霸.net 2001的光盘盒设计得一般，说明书编制得比较详细，一般用户看完说明书使用起来不会有什么难度的。在光盘里，金山词霸.net 2001捆绑了WPS 2000阅读器，IE5.5中文版和iWPS拨号器。

在售后服务方面我们对金山词霸.net 2001很满意，它的免费电话比较容易打通，我们在不同时段打电话要求支持，服务的小姐态度都很友好。金山词霸.net 2001的网站支持也比较到位，不仅有专区和产品介绍，还有论坛，我们浏览了一下论坛内容，发现绝大多数用户对金山词霸.net 2001还是持肯定态度的。

整体来看金山词霸.net 2001是基于记忆翻译系统的代表，功能十分强大，易用性和稳定性也很好。但是金无足赤，我们还是找到了一些不尽如人意的地方，比如在主界面里还有广告条，说明书里也有其他网站的广告，这是比较让用户反感的地方。网络功能偏弱，网上查词的功能比较差，对流行的词汇反应比较迟钝，下载也没有做到直接连接升级文件。句子和段落的朗读感觉一般，没有任何的升降调和语气、语速的变化，感觉比较生硬。词的朗读要是遇上词的变化形式就不太理想了，对缩略词的朗读还不错，标点符号的朗读有些问题，比如说句号在数字之后就会读成“point”，如果在词后面又连着一个空格就会读成“dot”等。

金山快译.net 2001的功能非常全面，甚至有按句翻译（我们觉得这个功能要是放在金山词霸.net 2001里更好一些）功能，除了没有汉译英之外几乎覆盖了所有全文翻译软件的功能。也许是战线拉得太长，金山快译.net 2001在核心功能尤其是文本翻译上的表现不尽如人意，但是凭借其中规中矩的表现和全面的功能，良好的售后服务和网站支持，我们还是将它列为第一候选。东方快车 3000功能不是那么全面，文本翻译表现尚可，遗憾的是它修改了IE内核导致系统稳定性下降，令很多用户望而生畏，成为向金山快译.net 2001挑战的最大障碍。其他软件也各有所长，尤其是Dr.eye译典通在文本翻译方面的良好表现让我们觉得难以割舍，可惜的是它在Windows Me下表现不是特别稳定，而且功能也不够全面，所以在我们的评分体系里得分不高。



IBM智能词典 2000

上市时间：2000年6月28日
出品：IBM
售价：48元
介质：1CD
安装大小：80.4MB
资源占用：3%
操作系统支持：Windows 95/98/NT
网站支持：http://www.ibmhb2001.cnpeak.com/
技术支持电子邮件：kaifa@cnpiec.com.cn
售后服务电话：010-65002896（免费）

IBM智能词典 2000整个词典包括48万英汉词条和39万汉英词条，内置IBM智能匹配和模糊匹配引擎。屏幕取词功能支持当前各种流行的浏览器、办公套件和其他各种应用程序，可以选择按词翻译和按句翻译。按句翻译是这次测试中比较特别的技术，我们测试了一下，发现翻译的效果还相当不错（如图3），可读性还是可以接受的。整句翻译还支持自动匹配句子，这对用户在阅读文章的时候从

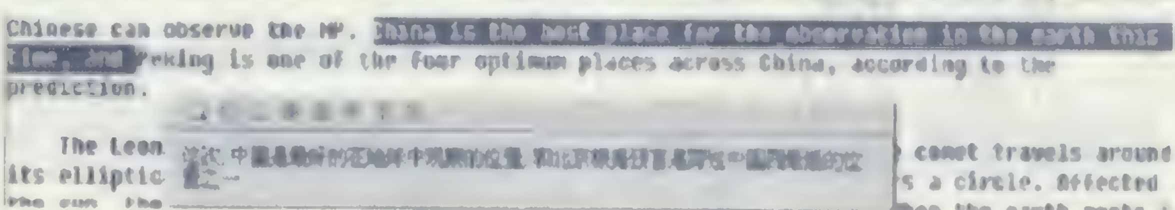


图3 按句翻译

整个句子理解文章很有帮助。查词的时候IBM智能词典 2000列出当前词的释义，还有与所查词有关的短语和计算机词汇。IBM智能词典 2000对词的解释都比较简洁，也没有例句，同时只支持中英互译。

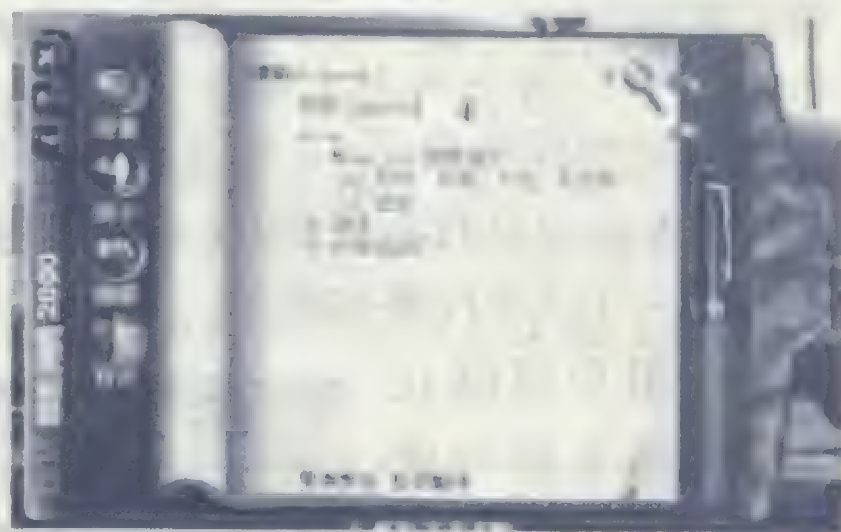


图4 IBM智能词典 2000主界面

朗读使用的是IBM公司的TTS语音合成技术，只有男声和女声可供选择，速度也只有快、中、慢3个选项，没有设计成滑竿式。值得一提的是，IBM智能词典 2000的界面设计得比较独特，是一个三维界面，象一本打开的书，旁边还放着一支笔（如图4），感觉比较舒适。IBM智能词典 2000的易用性

和稳定性很好，系统的资源占用率很低。比较让人遗憾的是，IBM智能词典 2000没有提供网络查词和词库升级。

IBM智能词典 2000的包装使用了黑底色，设计得很庄重和正式，和软件界面结合得很好。光盘盒比较精美，在光盘位置的4个角上有1个弧型的凹槽，取盘非常轻松。说明书编制得比较简单，值得指出的是，说明书上的联系方式只有书信地址，没有提供技术支持和售后服务电话和电子邮件地址。在光盘里，IBM智能词典 2000集成了linux版本，对linux的使用者来说是一个福音。

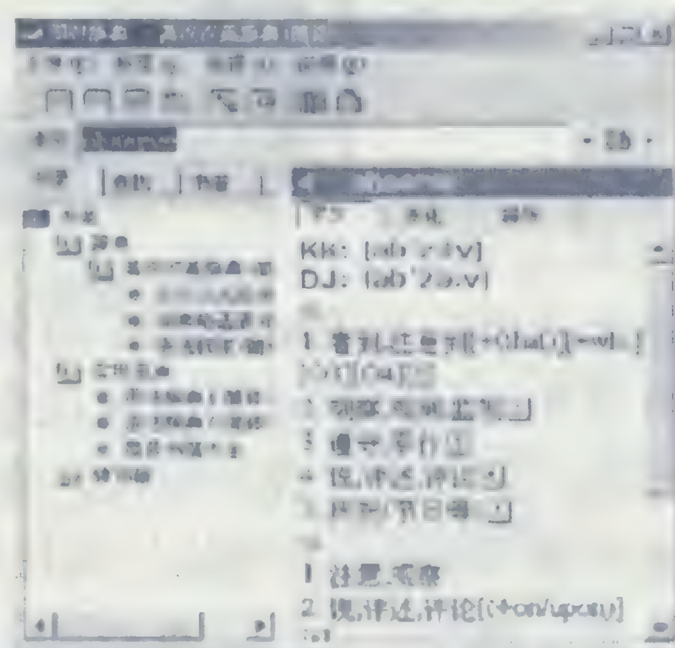
售后服务方面IBM智能词典 2000做得不够好，在说明书里找不到技术支持电话和电子邮件地址。网站是由中国图书进出口（集团）总公司代理，只有一些软件的简单介绍，没有专门的论坛。

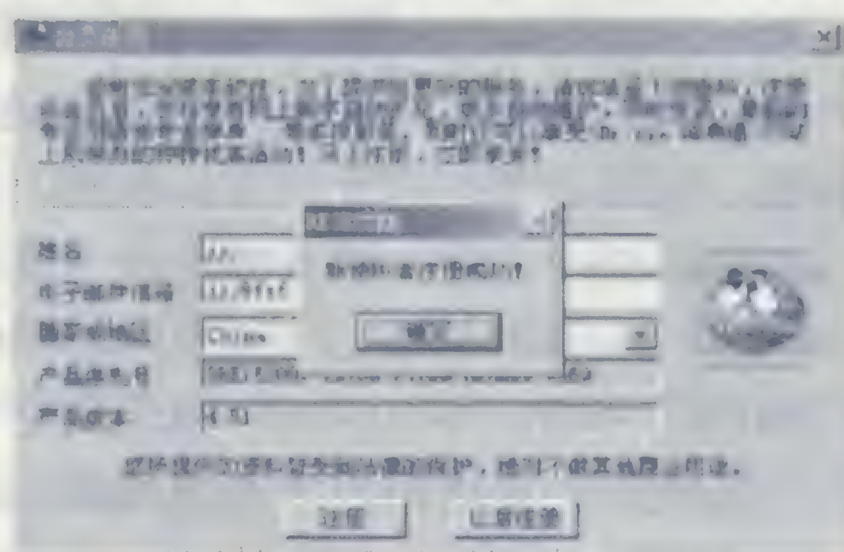
IBM智能词典 2000是一个袖珍型的字典类翻译软件，取词功能不是很强大，内置的词条和字典数目都不够多，也没有例句。比较让我们欣赏的是它的整句翻译功能，加上它的稳定小巧，我们推荐机器配置比较低的文字处理人员使用。

Dr.eye译点通超值版的即时翻译

上市时间：2000年12月
出品：英资达(上海)软件科技有限公司
售价：36元
介质：2CD
安装大小：108MB
资源占用：12%
操作系统支持：Win95/98/2000/NT
网站支持：http://www.dreye.com.cn/
技术支持电子邮件：service@dreye.com.cn
售后服务电话：021-64665276(免费)

即时翻译收录了40万词条，取词技术使用的是英资达公司自行开发的Dr.eye Engine，除了取词之外还可以进行整句翻译。屏幕取词的解释比较简单，用户可以在取词界面下很方便地调用即时辞典（如图5），在即时辞典里对词条的解释依然不够详细，也没有相应的短语和例句。即时翻译能够进行英汉互译，还可以自动识别词组。即时辞典内含三本辞书：用法辞典、文法辞典、书信大全，感觉书信大全比较实用。朗读以TTS为主，辅以真人发音，辞典里共有6000个真人发音单词，除了英文朗读之外，还可以进行中文朗读，中文发音是英资达公司自行开发的Dr. eye CTTS技术。我们发现英资达公司还提供了每月固定两次自动新字下载服务，1日是英汉新字扩充,15日是汉英新字扩充。值得一提的是英资达公司非常注重产品的产权，两张光盘都经过加密处理，安装时的序列号也比较复杂，第一次运行的时候还要提示上网注册（如图6），然后才能享受每月2次的升级服务。


图5 即时辞典


图6 注册译点通超值版

译点通超值版的包装比较精美，蓝色的外壳非常漂亮，封面寓意地球淹没在知识的海洋里，伴随着译点通超值版可以自由驰骋。背面是译点通超值版功能的主要功能使用介绍。包装盒里是2张光盘盒，附件除了说明书之外还有一张信誉保证书，光盘盒是那种一按就可以很轻易取盘的设计。译点通超值版的说明书是我们这次测试的软件中最简短的，只是简单介绍了一下译点通超值版的使用。

我们对译点通超值版的售后服务感到相当满意，网站支持比较到位，是一个专门的网站，有很详细的相关资料和介绍以及热点论坛。这个网站比较重视新字库升级，有关字库升级的内容很丰富，这和译点通的设计思想是不谋而合的。

译点通超值版即时翻译在核心功能上不是很强，词条和字典数目都不够多，也没有例句。用法辞典、文法辞典有点充数的味道，感觉英资达公司在即时翻译上下的功夫还是不够，应该可以做得更好。

着迷词王 2001

上市时间：2000年9月18日
出品：英业达集团
售价：15元
介质：2CD
安装大小：100MB
资源占用：6%
操作系统支持：Windows 95/98/2000/NT

网站支持：http://www.alm900.com/
技术支持电子邮件：service@alm900.com
售后服务电话：022-27377116转123（付费）

着迷词王 2001的基本词典包含41万英文词条，4.5万中文词条，7部专业词库。着迷词王 2001的设计思路和其他几个字典类软件不尽相同，除了普通的屏幕取词之外，还有一些非常不错的辅助功能，值得介绍一下。着迷词王 2001的主菜单有4个功能选项，分别是“读”、“写”“通”“典”，对应的是阅读助理、写作助理、即时助理、双语词典。阅读助理就是常见的屏幕取词，在取词窗口里除了常见的发音、生词本之外还有改变字体和双语词典的选项，双语词典就是一个输入所查词进行全字典搜索的窗口（如图7），它具有“英汉”、“汉英”、“英英”等3向解释功能，取词可以进行词组释义，但是不支持整句翻译。双语词典里词的解释也不是特别丰富，但是基本上每个解释都有例句或者短语，可读性比较强。写作助理可以在进行写作时自动提供接近词提示的功能，如果在写作的时候忘记所要输入的英文单词，可以先输入汉字，然后可以使用写作助理用英文代替汉字（如图8），甚至在进行汉字输入的时候都可以列出相近的词组可供选择。此外，写作助理还有英文拼写校正、通配符查询、多组同义词选择显示，变化/短语查询等功能。即时助理菜单下有即时学习、着迷宝典、着迷助理、着迷英语4个选项，即时学习是要放入着迷英语系列光盘才能运行，着迷英语则是这些光盘的广告宣传动画。着迷宝典有分类词典、语法宝典、发音宝典、词组宝典、成语分类宝典、求职面谈英语、英语分类句库，功能非常强大。以发音宝典为例，它包含了48个音标的发音规则讲解，还有发音口型动画讲解（如图9），对于想讲1口标准英语的用户而言，发音宝典是一个很好的工具。着迷助理只有一个精读助理（图10、精读助理），它采用专家讲解模式提供多篇经典范文，对文章中重点的单词、词组、语法等进行详细讲解，提供强化和游戏方式，还可以通过网络下载精读文章。着迷词王 2001的朗读使用真人发音和TTS相结合的技术，8万词汇的真人语音，辅助TTS发音，朗读起来效果比其他软件好了不少。



图7 双语查询

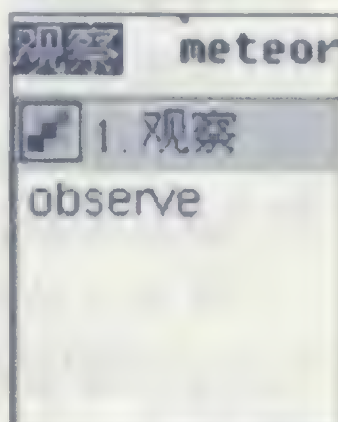


图8 汉英互换

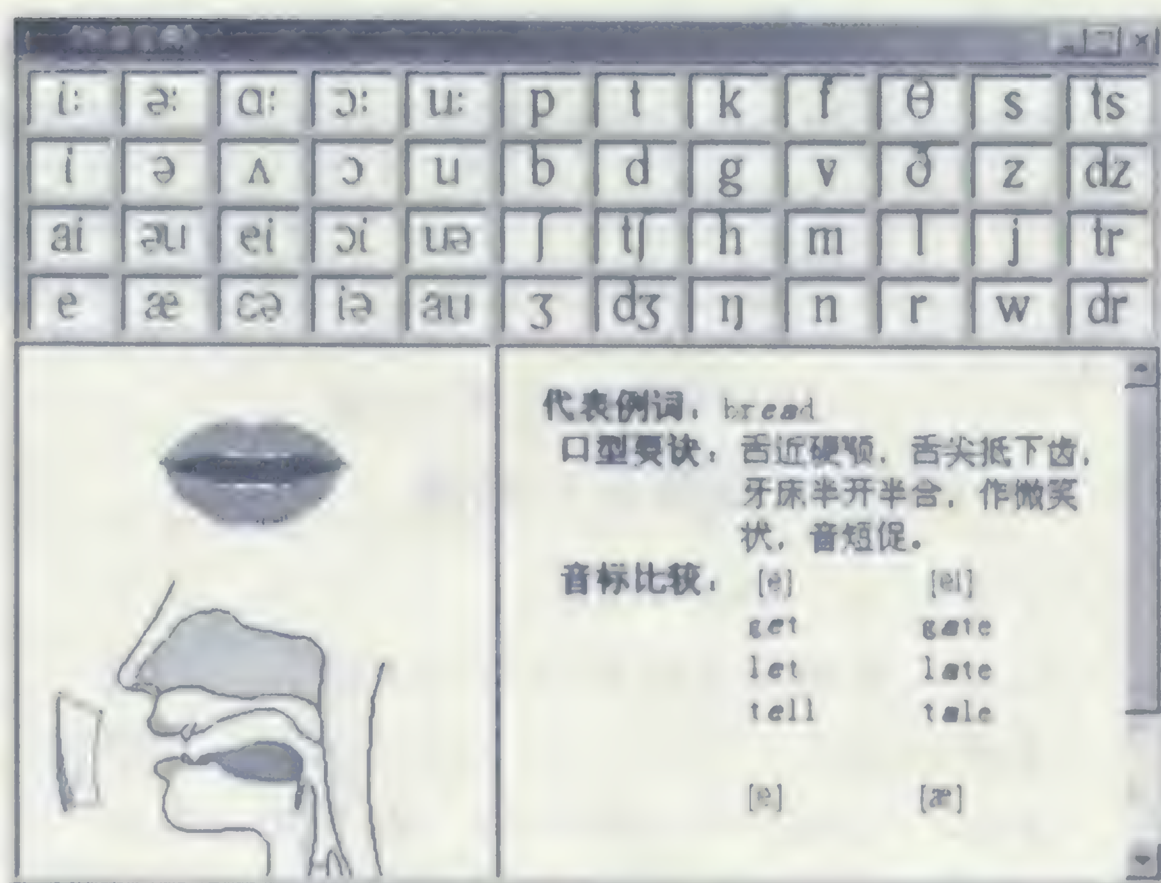


图9 发音宝典

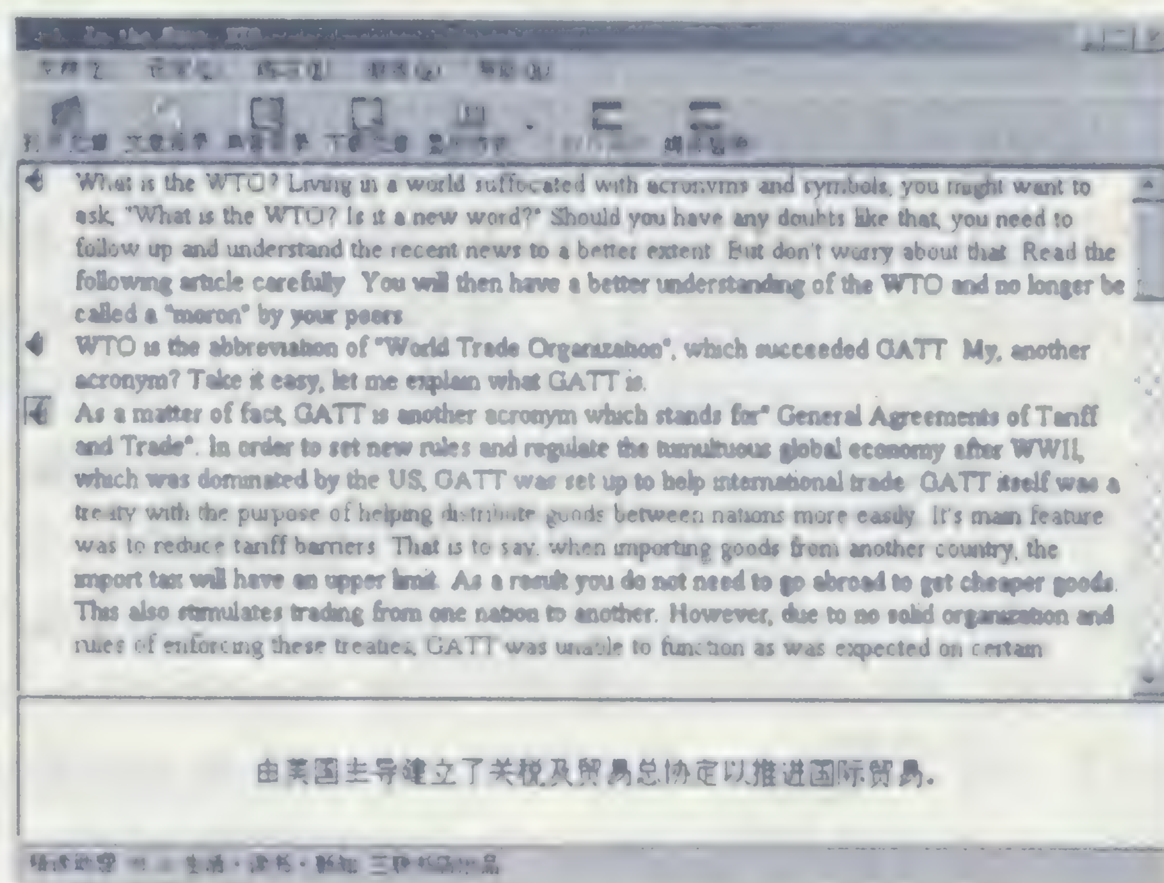


图10 精读助理

着迷词王 2001的包装很普通，说明书的编制比较简练，遗憾的是还是有不少广告页。光盘盒使用了便取设计，只要在光盘盒中间突起的地方一按，就可以很轻松地取出光盘来。着迷词王 2001在光盘里提供了大量的真人语音库，扩充了默认安装的真人发音。

售后服务方面我们对着迷词王 2001的印象一般，它的支持电话要收费。着迷词王 2001有专门设计的网站，内容围绕着着迷词王 2001的几大功能模块组织，没有互动论坛，只有一个专题问题区，但是它和下载升级文件的链接都比较深，不太好查找。

着迷词王 2001的设计思路比较独特，功能很全面，唯一让我们觉得比较遗憾的地方是它收录的

词条和字典比金山词霸.net 2001太少了一点。我们建议那些希望利用翻译软件来真正帮助自己全面学习英语的用户选择着迷词王 2001，而且必须指出的是，着迷词王 2001 2张光盘售价才15元，比较超值。

译星联机翻译

上市时间：2000年6月
出品：中国计算机软件与技术服务总公司
售价：48元
介质：2CD
安装大小：42.5MB
资源占用：7%
操作系统支持：Windows 95/98/2000/NT
网站支持：http://www.transtar.com.cn/
技术支持电子邮件：transtar@public3.bta.net.cn
售后服务电话：010-62187236，62186732

译星联机翻译收录了30万词条，16部英汉专业词典和5部汉英专业词典，支持中英文互译。屏幕取词解释得比较简单，只有常用的词义，用户可以很方便地调出标准窗口来进行详细查询（如图11），在这里解释就比较详细了，基本上都有相应的词组和例句，左边窗口还有包含所查单词的词（如是中文则显示与第一个字有关的词）。译星联机翻译还内置了GB和Big5内码设置，可以方便地切换。译星联机翻译支持整句翻译，翻译的结果一般，比IBM智能词典要差一些。此外在浏览英文的时候，译星联机翻译还可以做到全屏幕翻译，并可以方便地切换回原文。译星联机翻译的发音系统比较特别，只有中文朗读。比较遗憾的是我们没有找到网络升级功能，网站上提供的补丁里没有这一版本的文件。

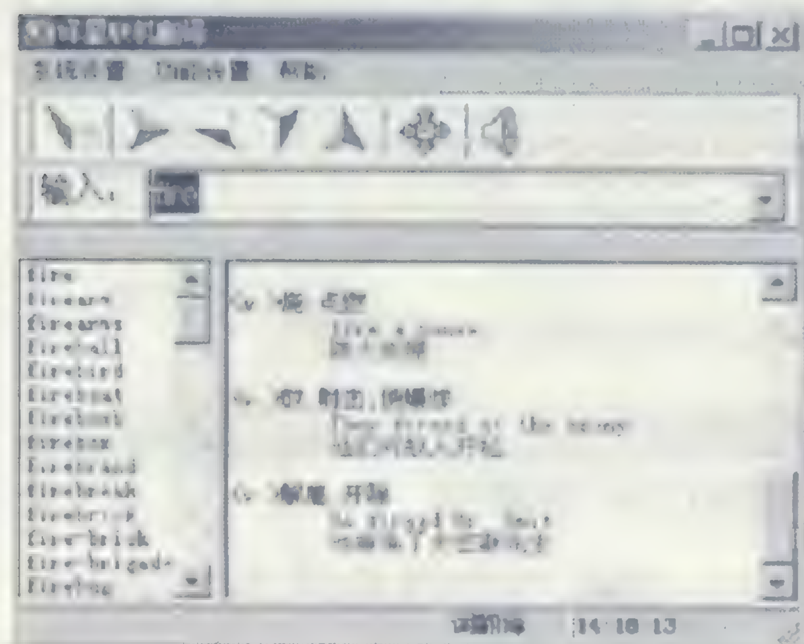


图11 标准窗口翻译

译星联机翻译是译星精华版的一部分，包装是黄绿色，给人的感觉比较沉稳，背面是这个3合1版本各个功能的简介。说明书呈银灰色，对软件的介绍比较完整。

售后服务方面译星联机翻译做得不错。网站支持比较好，比较有特色的是网站提供了简繁体的汉英、英汉4向的在线网页翻译（如图12），我们试用了一下，翻译的效果不是特别理想，也没有专门的译星联机翻译论坛。

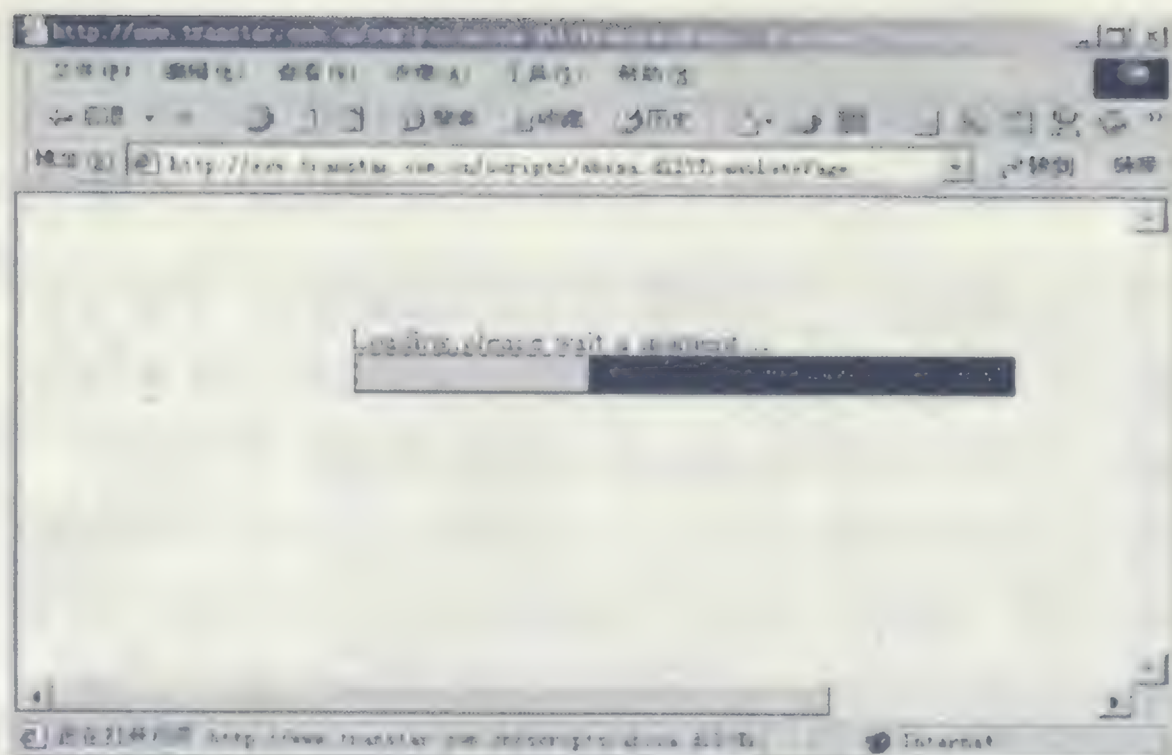


图12 在线翻译

译星联机翻译的取词功能在几个翻译软件里算是比较差的，我们不推荐使用译星联机翻译来进行屏幕取词，译星这款软件的强项和特色不在这里，在稍后的全文翻译测试中我们将会为大家介绍。

东方快典

上市时间：2000年12月28日
出品：实达铭泰
售价：39元
介质：2CD
安装大小：129MB
资源占用：8%
操作系统支持：Windows 95/98/2000/NT
网站支持：http://www.sunv.com/
技术支持电子邮件：dfkc@sunv.com
售后服务电话：62501955-客服部

东方快典收录了600万词条，支持汉英互译，取词界面是比较漂亮的蓝色，屏幕取词的结果比较简单（如图13）。如果感到这个结果不够满意，可以在取词窗口里调出主窗口查询，主窗口调用东方简明英汉词典和最新英汉词典的解释。最新英汉词典的解释比较详细，而且几乎每一个词义都有例句（如图14），左边窗口是和所查词有关的词条。东方快典的发音采用了TTS技术，并且是5.0版，同时支持中英文朗读，甚至可以进行中英文混合朗读。东方快典的升级是我们这次评测中见到的唯一一款能够直接连接到升级文件的，不过要调用东方快车 3000，我们测试了一

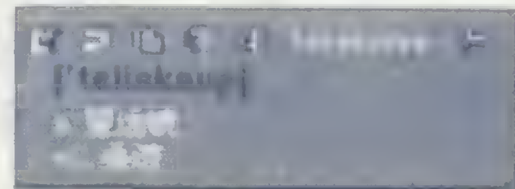


图13 快典屏幕取词

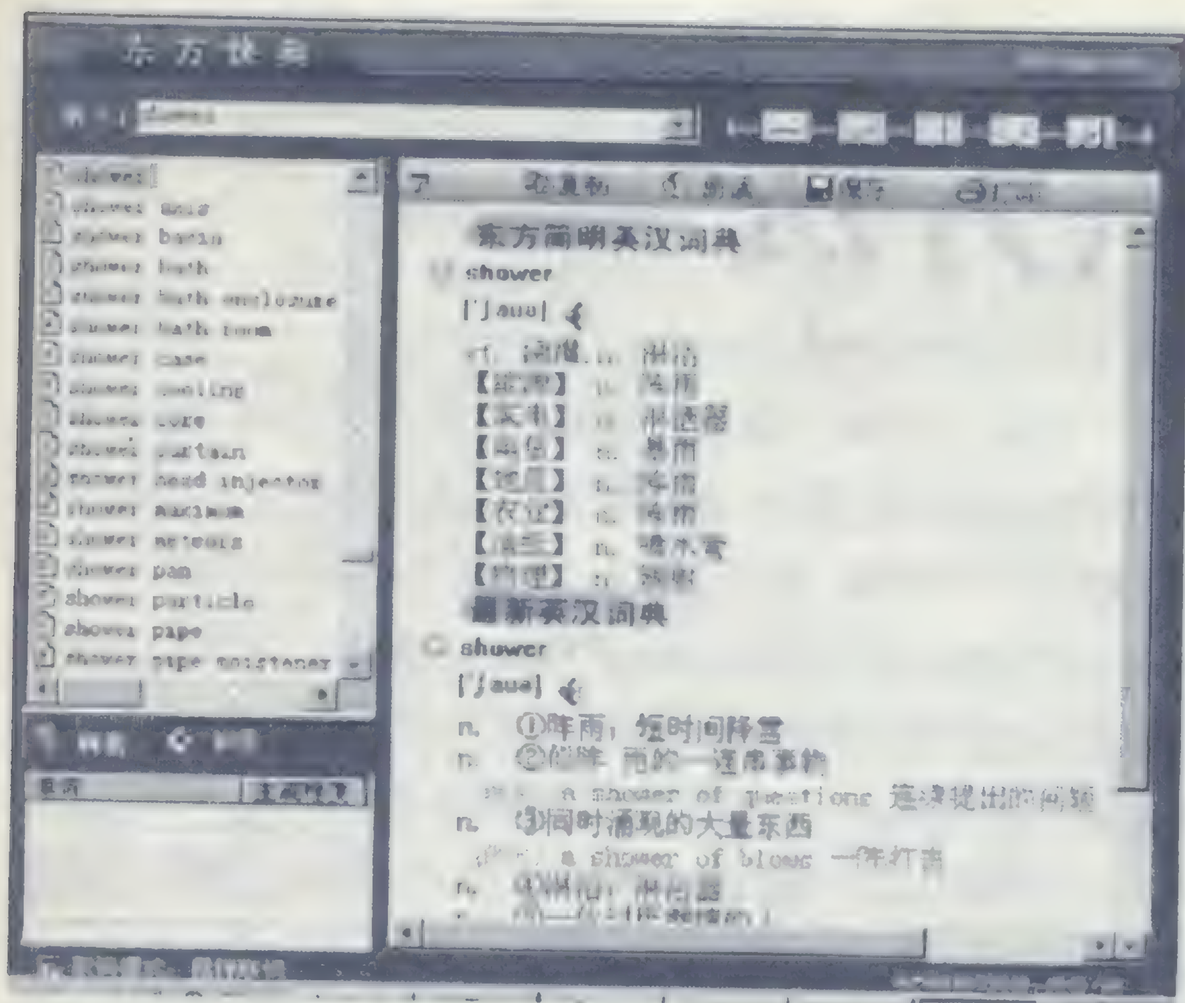


图14 主窗口查询

下，发现它是连接到华军的FTP上下载，下载完毕自动执行，用户只要选择确定就可以了，自动化程度比较高。

东方快典是东方快车 3000的一部分，东方快车 3000的包装使用白底红边，显得很清新，最显眼的地方是一个子弹头火车，象征着东方快车3000。说明书编制得比较详细，还是有网站广告。此外，东方快车 3000还附送一张“经典软件集萃”的光盘。

东方快典的售后服务应该提高。东方快典的网络支持比较理想，网站下载速度是几个网站中最快的。有互动论坛，不过浏览了一下论坛内容，发现很多用户对东方快车颇有微词，主要是兼容性和稳定性方面的原因，尽管实达铭泰称他们使用的新技术使东方快车的稳定性得到极大的提高，但是我们发现还是有很多地方需要改进。

作为广大翻译软件用户熟悉的国内两大翻译软件厂商之一，实达铭泰的东方快车 3000制作比较规范，收录的词条数也比较多，但是应该说，作为东方快车 3000的一个模块，东方快典的功能比起金山词霸.net 2001作为一个完整的产品来说还是有所不及，稳定性和兼容性还需要进一步提高。比较有意思的是我们发现东方快车 3000安装和卸载都要重启，而且卸载的时候无法从控制面版里删除，只能使用开始菜单自带的卸载功能。

第二部分：全文翻译软件评测

全文翻译部分参加测试的软件有东方快车 3000、金山快译.net 2001、IBM翻译家 2000、译星精华版、Dr.eye 译典通。

由于有一些软件集成在字典类软件里，在前面的字典类软件测试中已经作了介绍，以及所有厂商的服务情况和网站支持状况在前文都已经涉及，我们在这里不再重复，直接沿用前文数据。我们介绍一下金山快译.net 2001和IBM翻译家 2000:

金山快译.net 2001

上市时间：2000年11月25日
出品：金山
售价：38元
介质：2CD
操作系统支持：Windows 95/98/2000/NT
网站支持：http://www.iciba.net/
技术支持电子邮件：support@kingsoft.net
售后服务电话：62524868-678/8008105770(北京地区免费)

金山快译.net 2001采用了多种汉化技术，其汉化内核采用动态挂接技术，保证了系统高稳定性，同时提高了翻译的效率，在短时间内可以快速的查找到相匹配的译文，动态的进行简单算法分析，得到较高翻译质量的译文。为了近一步提高翻译的质量，在翻译系统中金山快译引入了Fast AIT（智能高速）引擎，该引擎在原有基础上又增加了许多算法，使翻译的质量更加精确，同时翻译的速度也得到了提高，在加入语法分析后，还可以达到每小时30万字的翻译速度。其次，在翻译过程中使用了智能语法分析体系(AIT)，可以方便的实现语法的扩充和翻译的准确性。

金山快译.net 2001进行网页翻译时的过程是这样的：首先获得需要翻译的HTML文档，然后通过预处理变为要翻译的文本，再通过高质量全文翻译引擎翻译，最后将翻译结果重写为HTML文档提交浏览器。实际上如果汉化结束后关闭金山快译2001，会发现获得的是一个中文网页（这个网页将

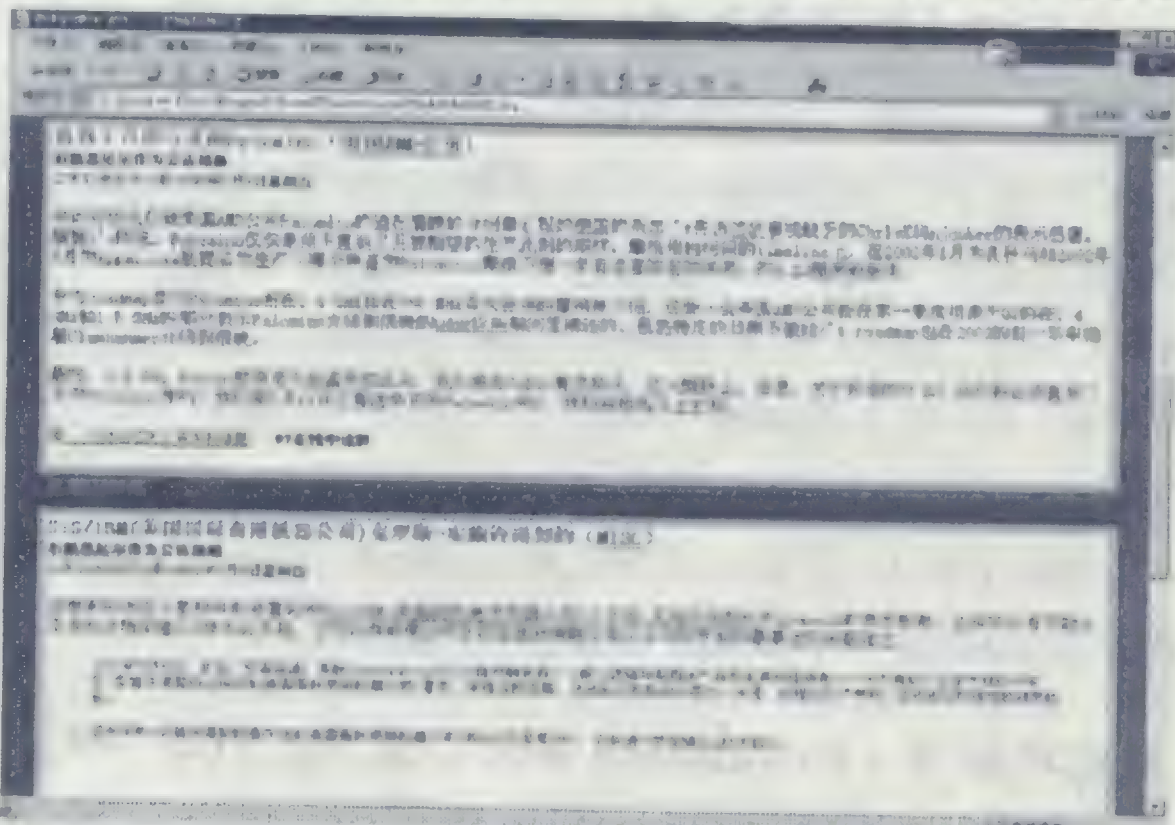


图15 金山快译.net 2001的网页翻译

评测组织方法

字典类软件的总分值由3部分构成，一是产品的功能，这部分权值占65%，我们认为这是用户选择一个商品的根本动机所在；二是产品的包装、附件、说明书编制水平及价格，这部分占20%；三是售后服务和技术支持能力，这是顾客购买正版软件所考虑的因素，也可由此看出厂商的实力和对用户的负责态度，这部分占15%。每一部分分值满分都是100，然后加权得到总分，也就是综合得分。各部分的得分由构成这部分的分项加权得出。

全文翻译软件的测试方法和字典类有所区别，总分值还是由3部分构成，分布也和字典类软件一样。但是全文翻译软件有特殊的地方，因为全文翻译的主要功能是由几大部分构成的，我们选择了文本翻译、网页翻译、软件汉化3项作为主要功能测试，也就是说这3项构成功能所占的65%。我们进一步细化了权值，文本翻译占30%，网页翻译占20%，软件汉化占10%，其他功能占5%。之所以这样划分，是因为我们觉得全文翻译软件的用户更多的是注重文本翻译质量，希望能得到一个接近于手工翻译的结果；而网页翻译相对而言要求就不那么高，只要求能读懂即可；而软件汉化对于常用软件意义不大，这些软件用户已经很熟悉，而且往往有专门的汉化包，不常见的软件和游戏的汉化结果又比较差。

这里我们挑选了几段有代表性的文章，把完整的翻译结果放到大众软件网站上，有兴趣的读者可以上网去下载阅读。下面是原文的一部分：

历史（新概念英语4）：

Fortunately, however, ancient men made tools of stone, especially flint, because this is easier to shape than other kinds. They may also have used woods and skins, but these have rotted away. Stone does not decay, and so the tools of long ago have remained when even the bones of the men who made them have disappeared without trace.

商业和经济（Britannica Book of the Year 98）

The world economy grew by 4% in 1996 and was expected by the World Bank and the International Monetary Fund (IMF) to grow slightly faster in 1997. Despite the financial and economic crisis in Asia, a reasonably rapid pace looked sustainable into the next decade, as the inflation rate in most countries was low or declining and fiscal deficits had been curtailed.

附加（狮子座流星雨纪念封）：

Meteor shower is a special astronomical phenomenon that many meteors look rushing out and dropping down from one point on the night sky. The point is called Radiant. Normally we named the meteor shower by the constellation name, which the Radiant is in, for example the Leonid Meteor Shower.

下面是这些软件的对比翻译情况（顺序：东方快车3000、金山快译.net 2001、IBM翻译家2000、译星精华版、Dr.eye 译典通）：

历史：

东方快车

幸好，然而，古老的人做了石头的工具，特别电石，因为这是更容易的比另外的类型塑造。他们可能也使用了森林和皮肤，但是这些离开腐烂了。石头不腐烂，并且这样工具当做了他们的人的甚至骨头没有踪迹消失了时，很久以前留下了。

金山快译

不过幸运地，因为这比其他的种类更容易形状所以古人用石头——打火石尤其是的——做了工具。另外，他们可以已经使用了小森林和皮肤，但是，这些已经离开腐烂了。斯通不在很久以前做腐蚀和这样的工具一直是甚至成为他们的那个人的骨头都不用痕迹而不见的时候。

IBM翻译家

幸好，不管如何古老因为这个是与其它种类相比更容易成形，制做人类石头的，特别用工具加工燧石。他们可以也已使用木头和皮，但是这些离开已腐败。Stone不腐烂和那样工具的很久以前当甚至使他们已经在外面消失的男人的骨头追溯的时候，已停留。

译星 精华版 幸运地，然而，古代的人做石头的工具，尤其flint，因为这比其它种类容易成形。他们也可能已使用树林和皮肤，但是这些已腐烂。石头不衰败，而如此很久以前的工具已保留下来当甚至使他们的人的骨已没有踪迹消失。

Dr.eye 译典通 幸运(亏)，然而，古代人们制造了石(头)的工具，尤其燧石，因为这成型起来比其他种类更容易。他们也许使用树林和皮肤，但是，这些腐烂了。石(头)不衰退(腐烂)，所以当甚至制造它们的人们的骨头没有踪迹消失时，的工具很久以前保留。

商业和经济：

东方 快车 世界经济在1996由4%成长了并且被世界银行和国际货币基金组织期望(IMF)在1997变得稍微更快。不管在亚洲的金融并且经济的危机，相当快速的步看起来了持续进下一十年，作为通货膨胀在大多数国家的率是低的或拒绝并且财政的赤字被削减了。

金山 快译 世界经济1996年的4%成长了，世界银行和国际通货基金（国际通货基金）期待了在1997年轻微地更迅速成长。不顾财政，而且经济上的危机，在亚洲，合理地急速的步调看起来了成为下个1 0 年sustainable，在大部分的国家的通货膨胀率低，或者在下降，并且，财政的赤字已经被省略了。

IBM 翻译家 世界经济在1997年略微更快在1996年增长4%和被世界银行和国际货币基金组织(国际货币基金组织)预期发展。尽管存在财政和经济上的亚洲方面的危机，仍然，当在绝大部分国家中通货膨胀速度是低或者拒绝和国库的赤字被剪短时，一合乎情理快捷步看起来持续到下一十年支撑得住的。

译星 精华版 在1996年通过4%成长并且世界经济在1997年被世界银行和国际货币基金组织(IMF)期待成长稍更快。不论亚洲的金融和经济的危机，一种合理地迅速的速度作为大多数国家中的通货膨胀率看上去可持续下一十年是低或者拒绝和财政赤字被缩短。

Dr.eye 译典通 世界经济在1996年用4%生长了和由世界银行(边)和国际货币基金组织（国际货币基金组织）期望生长在1997方面稍稍地更快速的。尽管亚洲的财政和经济的危机，合理地快速的速度看起来是可维持(承受)的到下一次十年里，如当多数国家(农村)的通货膨胀价格(比率)低或者使拒绝和财政的赤字已经缩短了。

附加：

东方 快车 流星淋浴是许多流星看外面冲并且在夜空上在从一个点下面落下的特殊的天体的现象。点被叫绚烂。通常我们由星座名字命名了流星淋浴，它绚烂是在里面，例如狮子座流星流星淋浴。

金山 快译 流星淋浴是很多的流星从1分在晚上天空上查跑出来，落下的特殊的天文的现象。点被叫做发光。通常我们把流星淋浴是发光例如的星座名字命名了为Leonid Meteor Shower。

IBM 翻译家 流星雨是一特殊天文学的现象，很多冲出流星样子和从一向下滴下在夜空上强调说明的。认为点是闪耀。在一般情况下我们按照星座给流星雨取名辐射源是在名字中的，例如狮子流星流星雨。

译星 精华版 大气现象淋浴是许多大气现象看的一种特殊的天文学的现象急驰和从上的一个点落下夜晚天空。点被称为辐射。我们名为星座的大气现象淋浴正常命名，这辐射在中，例如Leonid大气现象淋浴。

Dr.eye 译典通 大气(现象)阵雨是特别天文学现象，这(现象)许多大气(现象)当心冲和在这个夜晚天空从一个点倒下。 点叫作辐射(的)。通常我们给用星座名字的大气(现象)阵雨，它(这)辐射的在中，命名例如狮子座流星群大气(现象)阵雨。

参考译文：

然而，幸亏古代人制造了石头工具，尤其是燧石，因为燧石较其他几种东西更容易加工。古代人可能使用过树皮和兽皮，但这些东西早已腐烂了。石头不会腐烂，因此从前的工具一直保留下来，而它们的制造者连遗骨都已经荡然无存了。

1996年世界经济增长率是4%，据世界银行和国际货币基金组织预期在1997年增长的速度会更快一点。尽管有亚洲金融危机的影响，相信在将来10年内保持一个适度快速的增长似乎都是可以实现的，因为大多数国家的通货膨胀率都比较低或者正在衰退中，财政赤字也得到了缩减。

流星雨是一种由成群的流星看起来像是从夜空中的一点同时迸发并坠落下来的特殊天象，这一点叫做辐射点。为区别来自不同方向的流星雨，通常以辐射点所在的天区的星座给流星雨命名，比如说狮子座流星雨。

自动保存在快译的缓存文件夹中），复制粘贴网页中的文字仍然是中文，可以一次翻译永久保存，特别适合某些资料性的站点。此外，我们在翻译网页的时候发现无法翻译脱机页面，只能用快速简单翻译来实现，但是翻译结果无法保存。由于翻译软件对一些著名的站点都有汉化包，因此我们使用了一些比较生僻的网站来测试网页翻译（如图15），翻译结果还可以接受。

软件汉化金山快译.net 2001内置了245个常用软件的汉化包，并且汉化做得比较细致。开启“永

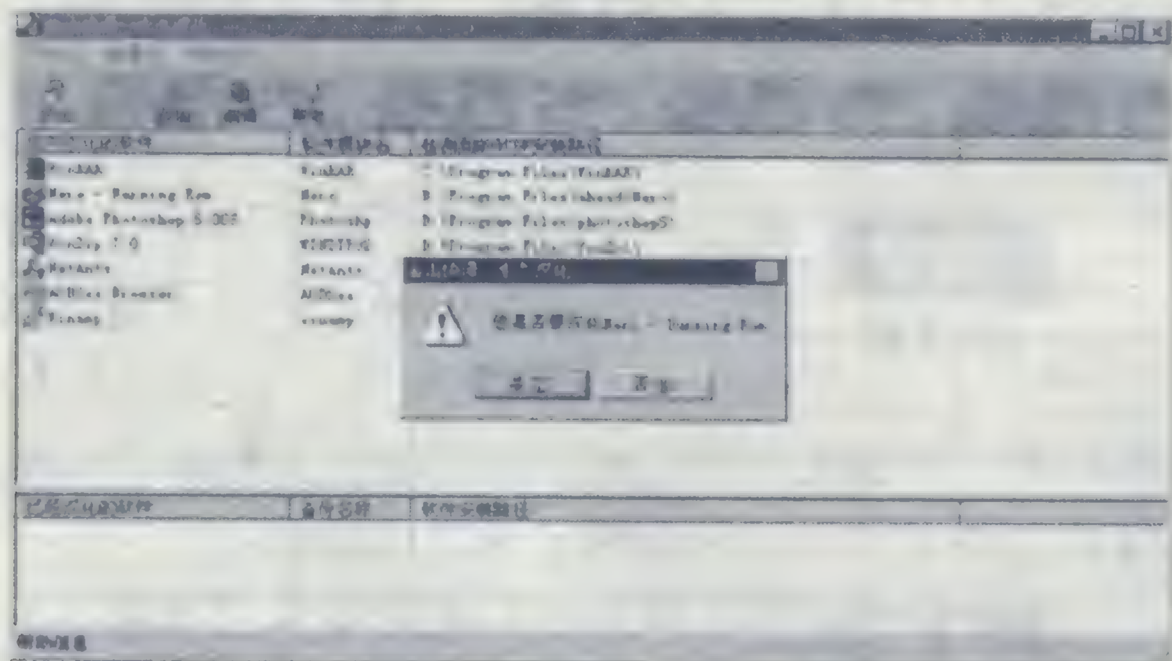


图16 永久汉化界面

久汉化”之后（如图16），我们发现金山快译.net 2001自动搜寻了硬盘上包含在汉化包里的程序，还可以按“添加”按纽来汉化不包括在汉化包里的程序。

金山快译.net 2001的功能非常全面，其功能包括全文翻译、网页翻译、多内码切换、黑马校对、软件汉化，还可以调用词霸取词，基本上可以想到的功能在这上面都有了。不过应该说，金山快译.net 2001的文本翻译质量不是很高，但是网页翻译质量很不错（可以见下面的功能测试），汉化包的软件汉化的质量非常高，制作比较精细，附送金山的“流行软件总动员”光盘1张。

IBM翻译家 2000

上市时间：2000年6月28日

出品：IBM

售价：48元

介质：1CD

操作系统支持：Windows 95/98/NT

网站支持：http://www.ibmhb2001.cnpeak.com/

技术支持电子邮件：kaifa@cnpiec.com.cn

售后服务电话：010-65002896（免费）

相对金山快译.net 2001而言IBM翻译家 2000就显得比较小巧了，只有文本翻译和网站翻译和定制翻译，不过看看27.3MB的安装空间，我们也就不能要求太多了。不过IBM翻译家 2000还是很有特点的，安装完毕系统自动在 Microsoft Word、Acrobat Reader 和 Microsoft IE 中嵌入工具栏或菜单，通过单击按钮或菜单命令，便可显示出对英文的翻译结果。右键菜单也多了两个选项，可以不用启动IBM翻译家 2000就可以很方便地翻译英文网站（如图17）。由于没有得到具体的技术资料，我们无法对IBM翻译家 2000的翻译引擎进行具体介绍，我们认为IBM翻译家 2000是真正的以在线的方式翻译HTML页面，用户可以选看原文、译文和中英对照文，还支持全文翻译和选中部分的翻译，速度很快。应该说IBM翻译家

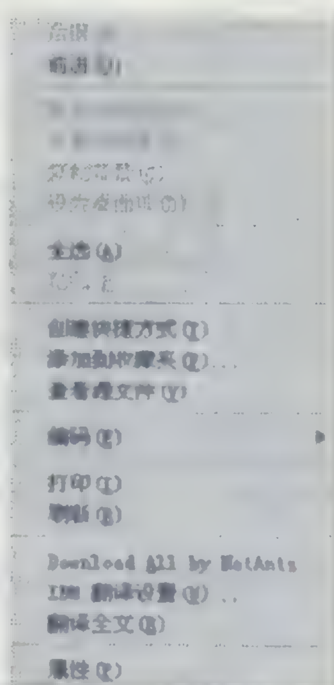


图17 右键菜单

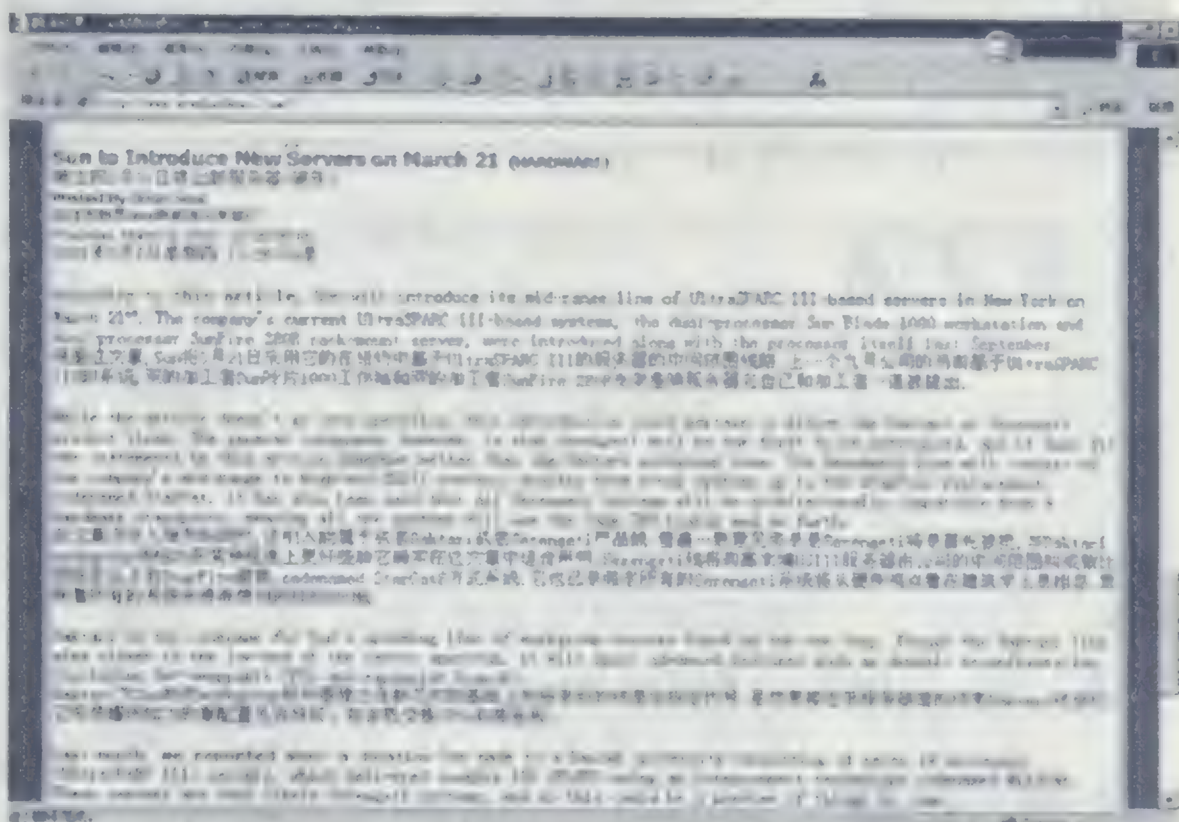


图18 中英对照翻译

2000的这种设计是很体贴用户的，比如说网页的中英对照文就做得非常好，用户可以很方便的查看原文（如图18），不至于会因为翻译效果太差而不知所云。

IBM翻译家 2000做的很小巧，使用也非常方便，遗憾的是功能少了一点。从评测的结果看，IBM翻译家 2000的文本翻译和网站翻译的结果都很不错，如果单纯使用文本翻译和网站翻译，又比较在意系统资源的话，IBM翻译家 2000还是不错的。此外，IBM翻译家 2000还附送了linux版本，喜欢linux的用户多了一个选择。

功能评测

1、文本翻译

接下来就要开始最让我们紧张，也是用户最关心的部分：文本翻译测试。为什么说这部分测试

机器翻译

自从人类发明了电子计算机以来，我们长久以来的梦想——利用机器代替人工从事庞大繁杂的不同语种之间的互译工作，似乎已变得触手可及。特别是近年来，随着PC和Internet的迅速普及和飞快发展，一方面生活在不同国家和地域中的人们的沟通和交流变得空前方便和紧密，因此对于不同语言之间的信息传递的要求日益迫切。特别是对于中国用户，由于历史原因，计算机和网络领域被英文一统天下，在这方面的需求犹甚。另一方面，著名的“摩尔定律”，硬件性能的突飞猛进也使得人们对于机器翻译的期望值越来越高。对于人们的需求，商人们无疑是最敏感的，因此我们可以看到市面上出现了越来越多的翻译软件，它们的广告也充斥在各大媒体。但是在对国内目前流行的翻译软件进行了一番检视之后，我们不得不遗憾地告诉大家，由目前的技术水平所能达到的全文翻译效果，距离人们的最低要求还有相当长的一段距离。

但是尽管如此，我们在机器翻译这一领域的研究至少是与国外同步的，有些方面甚至还处于领先水平。也就是说，纵观世界各国的翻译软件，包括英-法、法-英这样的同语系翻译软件，都处于同样不成熟的水平线上。

回过头来看看，在世界范围内，机器翻译的研究与开发已经走过了50年的历史。我国机器翻译的研究开始于1956年。1959年，中国的机器翻译研究者成功地进行了中国首次机器翻译试验表演。中国是世界上第5个进行这种实验的国家。我国的机器翻译研究从一开始就得到了国家的高度重视，早在1956年它便以“机器翻译/自然语言的数学理论”列入了当时的《科学发展纲要》，以后则被列为“六五”、“七五”以及“863”等重大科研项目。上世纪70年代中期，我国的机器翻译研究从停滞走向了复苏，是协同攻关的特点体现最充分的时期。当时在中国科技情报所的组织下集中了许多部委的研究人员，在社科院语言所的专家具体指导下协同攻关。当时的理想是通过这样的大协作，开发出系统，培养一批人才，然后把系统带回各自的单位投入使用，并在使用过程中继续完善。80年代中期到90年代初期是我国的机器翻译研究自复苏以来的第2个重要时期，产生过两个在中国机译史上具有重要意义的实用化系统。它们分别是军事科学院研制的“KY-1”英汉机译系统，它获得了国家科技进步二等奖，后来被开发为“译星”，成为中国第一个商品化系统；另一个是中科院计算所研制的“863-IMT”英汉机译系统，它获得了国家科技进步一等奖，它的技术带来了十分可观的效益。在这一时期里还有一个机译系统是不应被遗忘的，它就是由邮电科研院研制的“MT-IR-EC”。这是一个非常实用的通讯题录系统，人们利用它翻译出版通讯题录刊物，从而使刊物的发行效率得到很大的提高，它因此成为第一个荣获国家科技进步奖的机译系统。在这一时期里，中国参加了由日本发起的亚洲5国机器翻译研发的合作项目，国内近10个单位参加了这一长达7年的国际项目。这次的大协作对于培养人才、传播技术、积累资源（如词典等），以及使中国的机译研究走向世界，都有着深远的影响（以上文字引自董振东教授“中国机器翻译的世纪回顾”一文，有删节）。

那么目前的这些翻译软件是不是就没有任何用处了呢？答案是否定的。当你浏览国外网页时，利用它们你可以基本了解网站的栏目设置；如果你对英文一窍不通，使用这些软件面对满屏的洋文你至少可以猜测它的大概意思；如果你有大批的文章需要翻译，先用这些软件翻译一遍你就不必再手工输入汉字了，只需在它们的翻译结果的基础上调整词序并加以少量修改，提高你的劳动效率。但是目前的翻译软件的水平也就仅止于此，任何出于销售的需要对其功能的过份宣传和夸大都是不恰当的，对于机器翻译的发展也是不利的，希望广大用户能够了解这一点。

所谓机器翻译，从某种意义上来说就是人类对自身语言的研究，而语言是人类社会中最为活跃的因素，它总是处在不断的发展变化当中。当人们还不能完整地掌握自己的语言的时候，机器翻译也只能处于量的积累阶段。而目前封闭的研究现状，资源不能充分共享，导致了很多的重复工作，在很大程度上阻碍了机器翻译的发展。从当前的情况来看，技术的突破主要应该着眼于从单句处理走向句群处理、构建新的知识系统以及如何得到自然的译文。需要澄清的一点则是机器翻译的研究与计算机硬件性能的提高基本无关。

早在50多年前，机器翻译的先驱者便发出了这样的感叹：“……在可以预见的未来，全自动、高质量的机器翻译，如果不是不可能的，也是非常困难的。”现在看来，情况依然如此。

最让我们紧张呢？因为目前的全文翻译软件的水准基本上都在一条起跑线上，技术上还没有什么突破性的进展，翻译的结果都不尽如人意。再一个就是如何挑选文章，什么样的文章最能够代表翻译软件的水准？呵呵，我们总算体会到当年老师的苦衷了，确实出一份好试卷不容易呀！经过权衡，我们决定做一篇文章，分11部分，每部分是一小段各代表不同方向的经典英文，我们取了以下的几个方面：历史、体育、新闻、生活、计算机、语言、科学、教育、经济、健康、附加（天文），难度基本上控制在大学英语6级左右的水平，尽量少涉及专业词汇。测试的时候让翻译软件用它们最准确的方式来翻译这篇文章，上面的翻译时间就是这样统计得出的。然后我们整理出对比评测文章，也就是说，把各个软件的翻译结果放在一起，然后分项评分，最后加上附加得分统计出总分。我们把评分的标准放宽，也就是说，不按照手工翻译的“信”、“达”、“雅”来给分，我们的标准是“可读性”。为了保证评分的公正性，我们采用了对比评分的方法，并且是由一个人独立完成的。

在评测开始之前，先看看这几个软件翻译的基本情况，如表3。

下面是得分情况，如表4。

公正地说所有翻译软件的全文翻译结果都不能令人满意，可以想象如果没有附加题的分数，这个总分会更低，基本上就是差强人意。除了Dr.eye译典通得分比较高之外，其余几个软件基本上也都处于同一水平线上，相差也不过是2分，这和翻译软件相应的技术现状是吻合的。必须指出的是，各个翻译软件擅长的领域不同，比如说东方快车3000在科学和经济方面的翻译比较让我们满意，而IBM翻译家 2000的生活和附加翻译则比较理想等等。另外，没有一款比较“全能”的翻译软件，在涉及到稍微复杂一点的语法的时候，翻译的结果就很难看懂了。虽然这一小段文章不见得能够完全地体现翻译软件在该领域内的翻译水准，但是应该说这个翻译结果是有一定的参考价值的，读者可以参照这个翻译结果，结合自己感兴趣的领域选择翻译软件。如果单纯从文本翻译的结果来选择，我们向大家推荐Dr.eye 译典通。另外在测试过程中，我们意外地发现译星精华版还有一个很特殊的功能：汉译英。我们试着拿参考译文让译星精华版来翻译成英文，发现翻译的结果很不错，只是速度上慢了一点，我们按照默认和高质量2种方式来翻译，发现结果相差不多，我们把这2个汉译英的结果也放到了下载资料包里，感兴趣的用户可以参考。

2、网页翻译

网页翻译相对而言就比较好测试了，因为网站是现成的，可选择的余地也很大。我们的标准还是“可读性”，为了避开网页汉化包，我们挑选了5个比较偏门又有代表性的网页来进行翻译。单独地给出每个网页的翻译结果的可读性评分，最后取平均分作为网页翻译的综合得分，网页翻译结果如表5。

在这部分测试里，译星精华版的翻译比较特别，在主菜单里没有网页翻译的选项，只能通过工具条上的按纽来实现；Dr.eye 译典通的翻译速度很慢；东方快车 3000比较让人不满的地方是安装完成之后在桌面和浏览器里加入很多图标，而且默认设置是直接翻译网站，这样的设计虽然方便了一部分用户，但是使得网页下载速度变慢，而且一些含英文的中文网站在翻译之后面目全非，由于修改了IE内核，系统的稳定性也受到了一定的影响；IBM翻译家 2000是比较讨人喜欢的，使用非常方便，相信它的中英文对照翻译会吸引一部分用户

软件	安装大小（MB）	翻译时间（秒）	是否自动换行	是否需要重启	退出时是否提醒保存	系统资源占用率（%）
东方快车 3000	129	12	y	y	y	5
金山快译 net 2001	22	<3	y	n	y	7
IBM翻译家 2000	27.3	7	n	n	n	2
译星精华版	42.5	<2	y	n	y	5
Dr.eye 译典通	108	3	y	y	y	9

表 3

测试软件	历史	体育	新闻	生活	计算机	语言	科学	教育	经济	健康	附加	总分
东方快车 3000	7	5	6	7.5	6.5	5.5	8	5.5	8	4.5	6	69.5
金山快译.net 2001	6.5	5	5	8	7	5.5	6	7	7.5	5	5.5	68
IBM翻译家 2000	5.5	4.5	7.5	8.5	6.5	4	5.5	6.5	6.5	6	8	69
译星精华版	7.5	5	7.5	6.5	7.5	3.5	6.5	6	6	6	5.5	67.5
Dr.eye 译典通	8	4.5	5.5	8	8	7.5	6	7.5	8.5	5	6.5	75

表 4

软件	网站1	网站2	网站3	网站4	网站5	综合得分
东方快车 3000	75	80	75	80	75	77
金山快译 net 2001	80	85	75	80	85	82
IBM翻译家 2000	70	75	80	75	80	76
译星精华版	70	70	75	85	75	75
Dr eye 译典通	80	75	80	80	80	79

表 5

的；金山快译.net 2001就显得比较“中庸”一些，使用非常稳定，翻译的结果也相当令人满意。

3、软件汉化

软件汉化功能的评测就更简单了，由于只有东方快车 3000和金山快译.net 2001具有软件汉化功能，所以这部分的格局是两雄争霸。我们来看看具体情况：从汉化包的数目来看，东方快车 3000以800多个汉化包遥遥领先于金山快译.net 2001的245个。从实际使用的角度来说，我们不需要这么多的汉化包，我们查看了金山快译.net 2001的说明书，发现这245个汉化包里已经有不少非常用软件了。而且让汉化包覆盖所有软件也是不现实的，关键是常用的软件能够汉化以及汉化的质量。金山快译.net 2001的软件实际汉化情况比较理想，可以说汉化包做得是比较彻底的；东方快车 3000的汉化包很丰富，但是汉化的质量有所不及，也许是制作的时候考虑到了开发时间吧。对于汉化包之外的软件，汉化的情况就不尽如人意了，不过我们不太推荐使用永久汉化，这2个软件的即时汉化功能都很优秀。游戏的汉化功能就更弱一些，基本上只能汉化特定的游戏。我们拿东方快车 3000汉化极品飞车5，发现汉化之后无法运行，连撤消汉化之后都无法恢复正常；而金山快译.net 2001更干脆，直接提示无法汉化。综合考虑以上测试情况，我们在这部分给金山快译.net 2001打75分，给东方快车3000打70分。

总评

经过漫长而又艰苦的测试，这次翻译软件评测终于告一段落。虽然在我们的评分体系下得出了最后的测试结果和推荐软件，但是我们认为，用户的要求是多方面的，即使是我们推荐的软件也并非十全十美，不在推荐之列的软件也不见得一无是处，应该说是各有所长，也许得分比较低的缘故是因为功能不很全面，因为我们评测的着眼点是尽量全面地体现翻译软件的功能。如果看过评测报告，用户可以在这里面找到自己想要的软件，就是对我们工作最大的肯定了。应该说翻译软件目前的状况还不是特别令人满意，我们期待厂商给我们带来惊喜！

（上接37页）还强化了ICQ Channels的功能，可以E-mail邀请ICQ好友。

Paint Shop Pro

版本：V7.01

大小：29MB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.jasc.com

下载：http://www4.jasc.com/pub/psp701ev.exe

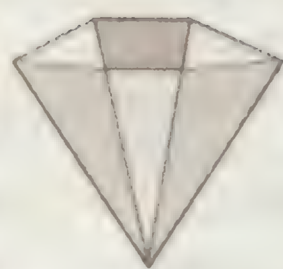
设计界最著名的平面设计软件就是Adobe公司出品的Photoshop，本季度Photoshop 6.01已经发布了，尽管Photoshop 6已经有了试用版，但是Photoshop是商业软件，在这里我们不能提供给大家。平面设计软件中可以和Photoshop相媲美的就是共享软件中的Paint Shop Pro。



Paint Shop Pro升级到7.0之后，功能强大了很多，用户也越来越多。本季度Paint Shop Pro升级到7.01，以下是该版本的新增功能：加速了层工具；增强了层调色板针对几个层或者是图像的处理速度；进度指示器可以实时对处理效果生成预览；图像限幅器工具可以使图片的边角变得更加精细；标本合并选项可以使用各种工具使图片进行锐化、柔软、浮雕等处理；“Paint Shop Pro文件夹”的特殊文件夹选项在浏览文件夹对话框时还可以使用清单形式显示文件或者是文件夹；“创建新的文件夹”命令是把文件菜单加在浏览器的活动窗口中，这样更加便于用户操作。我们可以在这次升级中看到Paint Shop Pro在很多细节方面做得比PhotoShop更加贴近用户，而且Paint Shop Pro占用系统资源要比Photoshop小很多，如果不是专业设计人员的话，我还是建议你使用Paint Shop Pro。

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第5期/BBX/下。

OICQ网上寻宝

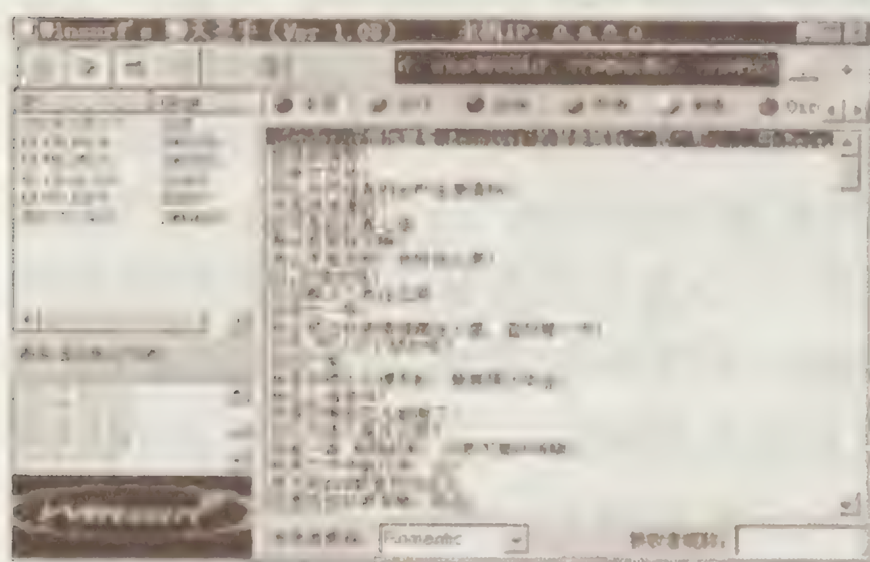


陕西 王伟

作为主要的文字交流工具，OICQ已经成了众多网友上网必备的工具之一，很多网友的好友列表中多达一两百人，在聊天时，有时候同时在线的聊友多了，回复速度将会受到影响。目前网上就有很多像OICQ这样的辅助工具,请跟我来网上寻宝。

一、OICQ聊天圣手

顾名思义，聊天圣手就是帮助聊友加快聊天速度的软件。它根据话题的不同可分为6个方面：常用、动作、玩笑、表情 、爱情及OICQ话题，其中内置了许多有特点的句子。例如在动作栏中有<Sender>抱拳一拜道：“鄙人对各位的景仰之情，犹如滔滔江水连绵不绝。”，玩笑栏中有“<Sender>深情地望着<Receiver>的背影喊道：“那个那个……叫<Receiver>的，今夜你会不会来？”等等



这些以前只在公共聊天室中才能用到的句子。这些等待发送的句子你也可以通过鼠标双击来编辑修改，或者到软件安装目录中去寻找具体的话题说明文本文件，直接将其修改并保存，例如修改动作栏中的句子，到安装目录中去修改OICQ动作.txt这个文件并保存，以后就可以直接使用这个文件，在该软件的实际使用时可根据自身及交谈对象的特点选择最适当的句子，充分享受聊天时的快乐感受。

在具体使用时首先应该登录OICQ，打开聊天圣手之后定义好发送者昵称，程序就会自动根据接收者的不同把接收者昵称添上，发送者昵称填好之后按回车键填写的信息就被保存起来，下次程序启动时就会自动载入。在该软件的选项处还可以根据个人喜好自己选定发送方式，例如把内容发送到剪贴板、发送窗口或发送到发送窗口并发送等，在收到对方的消息后用鼠标选定要发送的语句，按鼠标左键即可完成讯息的发送。

利用这个工具还可以跟对方开个玩笑，一次连续发送多条消息。方法是把鼠标移至软件右上角的+字形区域，按住鼠标左键，然后拖至OICQ窗口中的网友上方，松开左键后再按一下+字形区域左边的小按钮即可，程序便会自动连续地帮你发送讯息给对方。不过为了防止有些人滥用这项功能，软件的作者限定连续发送次数为20次。

另外，OICQ聊天圣手工具还提供了IP地址查询功能。IP地址分2种类型：OICQ服务器IP地址和好友在线的IP地址列表。其中OICQ服务器IP地址你自己还可以自定义添入或删除。在好友列表这一项中，还分别列出了在线好友的OICQ号码和对应的IP地址。总的说来这款软件真是考虑得面面俱到，它还是绿色软件，目前最新的版本是V1.08。下载的压缩版本只有470kB，该软件可以到作者的主页上去下载：http://202.103.69.108/winsurf/。

二、OICQ图形留言系统

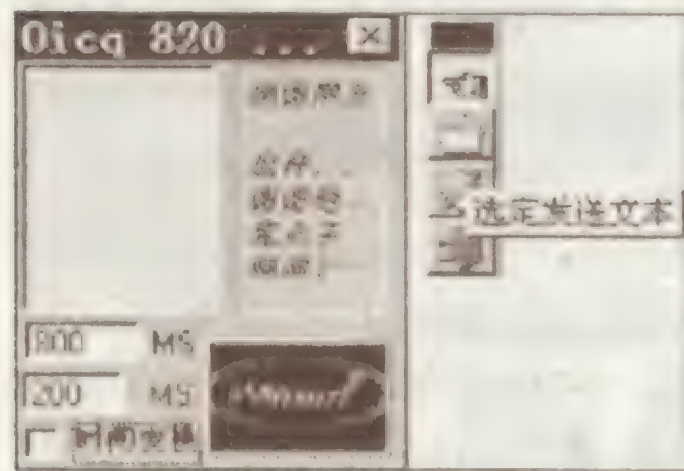
在OICQ上，你一定收到过ASCⅡ码的祝福图形，例如小狗、爱心之类的，非常漂亮，这些图形都是由一些符号累加制作完成的。下面介绍的就是一款管理这类图形的软件。虽然这些图形资源网上都有，但要从中很快找出所满意的却不是很容易。这款图形留言系统的软件自带400多种不同的图形。分别按照感情、招呼、动物、人物、食物、工具、符号、其他等进行分类。每个图形有3个关键词，便于在整个系统中查找。你也可以根据自己的需要自行增删甚至编辑图形，新建类别，建立属于自己的数据库。在具体使用过程中，先选择类别，之后将出现漂亮的图形，可以选择自动复制到粘贴板，想把图形发送给网友只需要简单粘贴给对方就OK了。该软件的最新版本还提供在线增加最新图形的功能。该软件

也是免费的，可以到作者主页上去下载：http://jokeabc.126.com。

三、OICQ聊天室聊天机器

OICQ中本身自带很多聊天室，但由于聊天室中的人太多，如果不是私聊，你的发言很快就会被淹没，这样你自己就不容易被别人所注意，当然愿意跟你聊天的人就很少。聊天机器的作用就是在自定义的较短时间内在聊天室中可以发送大量的文字。聊天室聊天机器RobotSurf适用于OICQ820和OICQ2000的聊天室。它可以自动搜索目前你所进入的聊天室，还支持多人多号多个聊天室(不超过10个)、自定义发送文本、时间间隔和延迟时间。在软件的设置上"时间延迟（第一个）"是指两轮发话之间的时间间隔；"时间间隔（第二个）"是指两次发话之间的时间间隔。由于聊天的时候OICQ聊天室对同一个OICQ号的两次发言之间的时间间隔有限定，如果时间太短会提示发言过快。时间设定有个技巧，一般来说，当你打开OICQ号的个数小于5的情况下可以按下面设置："时间延迟（第一个）"=xxx－xxxx ms（几百毫秒－几秒）；"时间间隔（第二个）"=200-500 ms。第一次设置基本可按这个进行，在保证不"与服务器断开连接"和让你"休息一会儿"的情况下，一步一步地调低这两个数值，使你发言的频率逐渐增大。

具体使用时，先把你要发的话写在记事本上（为了避免丢字，文本的每句话的长度一般不要超过128个字节（汉字64个）），然后选择软件记事本的文件名称，按照上述介绍的方法设置发送间隔时间即可自动发送文字了。这个软件使用的界面非常简单，文件大小只有270kB，下载地址:http://202.103.69.108/winsurf/Patch/RobotSurf.zip。



四、OICQ欺骗

OICQ上有一项功能是暂时离开时可以定制自动回复的留言，如果自己不在而对方发来消息时这项留言将自动发送，不过这个自动回复始终就是一句话，缺乏一些趣味性，这个OICQ欺骗工具就是模仿自动回复留言的功能，不过它预设的留言是一个故事的情节，每次发送给对方的句子都会按照故事情节的先后发送，妙趣横生。当然你也可以自己定义文档，这个软件自定义文档做得不太方便，使用时需要把你自定义的留言文本存成一个WOD格式（可以先用记事本写好然后再改后缀名），然后把该文件名改写成软件默认的发送文件WORDS.WOD即可。

这个软件的使用也很简单，工作时先设置好触发时间（收到对方消息多长时间之后发送留言），直接按下启动键即可，该软件下载地址为：http://home.chinese.com/~dqpeter/OICQCheat.zip。

五、其它工具

有关OICQ的工具很多，下面介绍两个提供聊天素材，使OICQ聊天变得更加精彩的工具。一个是聊天动作生成器，该软件使你能在OICQ聊天中做出多达100种的搞笑动作，而且你也可以自定义动作，同样也能从OICQ的"发送讯息"窗口中自动读取对方昵称，并自动发送"动作"讯息到对方窗口。全部过程可以依靠鼠标完成。这个软件与聊天圣手比较相似，你也可以一试，软件下载地址：http://download.wz.zj.cn。

下一个要介绍的软件名称是帮你谈。它是一款小巧的聊天辅助工具，提供了大量古诗、宋词、元曲、歌词以及部分ASCⅡ图片。软件提供分类检索和全文检索，可以随时查到你想要的素材，软件顶端有个搜索框，单击右边向下的倒三角按钮可以看到所有类别。若想聊天时插入一些诗句，可以选择"古诗"并回车，下面的显示框中即显示所有存储的古诗词句。单击一条诗句，就可显示整首诗的内容。如果要插入句子，先单击选择好的诗句，按一下Ctrl+C（复制），再在需要插入诗句的地方按Ctrl+V（粘贴）即可。此外，你还可以根据实际情况手工编辑所有词条。单击工具条上的菜单→编辑，弹出编辑窗口。在顶端选择类别，中间选择词条，下面的输入框中进行修改。在一个词条的"分类"上单击，可以选择分类。窗口底部的3个按钮分别是增加词条、删除词条和保存修改。帮你谈是一个共享软件，用一段时间后需要注册。它的最新版本为1.5，大小1970kB，软件下载也可去http://download.wz.zj.cn。

有了上述这些软件的帮助，聊天过程中无疑增加了许多乐趣，如果你有其它好的软件，也欢迎跟我聊聊，我的OICQ号码是552671。



转眼之间，2001年的第一季度就在忙碌的工作中度过了，文化人从2001年1月开始为大家介绍各种新鲜酷软，希望以前和今后给朋友们介绍的软件都可以得到大家的认可。这个季度IT界又是风云变幻，除了微软公司新版本Windows操作平台紧锣密鼓地开发测试、Napster被第九巡回上诉法院的一纸裁决宣判侵权罪名成立等等大事以外，国内互联网行业也进入了第一个寒冬，以致造成几个月互联网公司倒闭的风潮。尽管IT业浮浮沉沉又聚聚散散，但是我们所关心的软件也在默默地发生变化。

Opera

版本：5.02

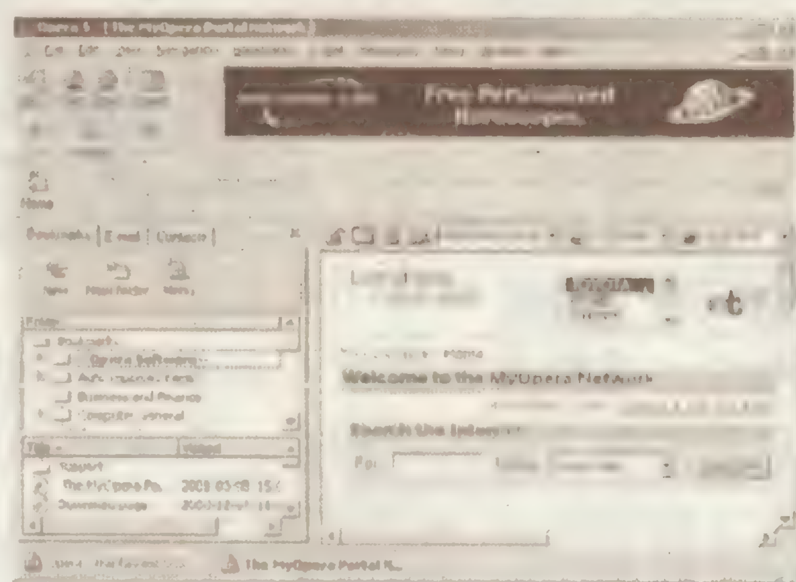
大小：2MB

平台：Windows 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.opera.com

下载：http://download.tiandown.com/pub/software/internet/int-brow/ow502e32.exe

IE4和Netscape4出世之后，便霸占了整个浏览器市场。偏巧一个小个子Opera自成一家，竟然也创出一番基业。而且与IE和Netscape不同的是，前两个是纯免费的浏览器软件，而Opera则是共享软件，收取注册费的。即便是这样仍然有很多人喜欢用这个小浏览器。Opera在几年中不断升级，功能越来越强大。这次Opera的升级是花了很大气力的，新增了很多没有的高级功能，同时改进了对高新技术的支持，比如Java、JavaScript、CSS等。新增功能：全屏幕模式，说起Opera的全屏幕模式可真是叫人竖大拇指。IE和Netscape的全屏幕模式总是有那么一点点东西要留在屏幕上，而Opera的全屏幕模式，你只要点一下F11键，就可以看见你的屏幕上除了页面以外，再看不见任何东西了。就连滚动条都没有，只能通过键盘上的方向键和Page Up和Page Down来卷动页面。如果想恢复Windows的最大化界面只要再点一下F11键就可以了；E-mail客户端软件，众所周知，Opera最初的版本只是有一个发E-mail的功能，还必须指定一个Smtp服务器，形同虚设，Opera4则推出了真正的多帐户E-mail客户端软件，且Opera的E-mail程序是内置的，而IE和Netscape的都是外挂程序，占用的系统资源自然会很小；下载的断点续传支持及管理功能，IE5.5和Netscape4.74这两个老前辈至今还是没有支持断点续传，Opera终于超越了这一点，在Opera4中提供了一款内置的集断点续传和下载管理于一身的专用下载工具；Opera最新版本还支持了很多协议：支持WAP and WML协议；下载的断点续传支持及管理功能；支持HTML 4.01协议；支持XHTML 1.0协议；支持XML 1.0协议；支持CSS Level 1 and Level 2协议；支持ECMA-262协议；支持HTTP/1.1协议；支持Java语言；打印预览功能。



GetRight

版本：4.5 Beta 2

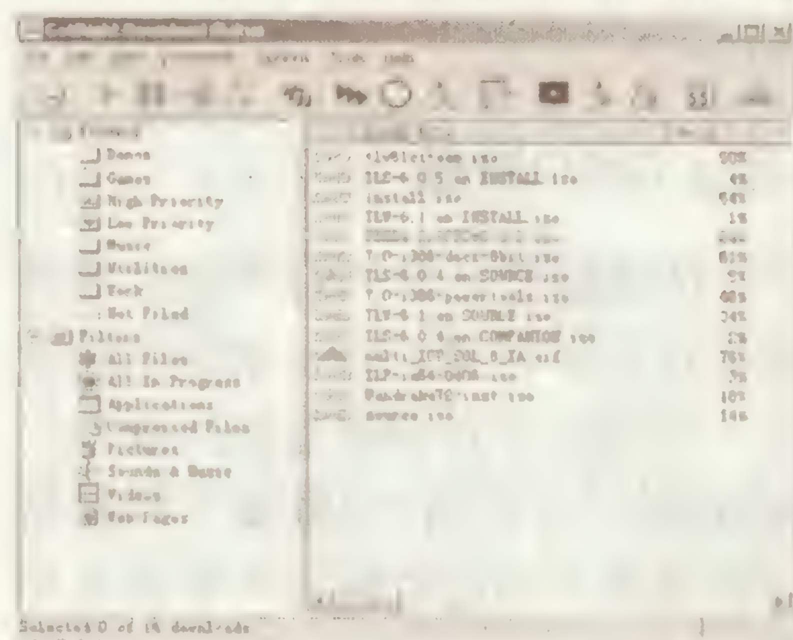
大小：2.1MB

平台：Windows 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.getright.com/beta45.html

下载：http://download.tiandown.com/pub/software/internet/int-down/getright45beta2.exe

GetRight是断点续传类软件中的大哥大，也是此类软件的开山鼻祖，它成功地解决了支持Web界面的HTTP协议进行软件断点续传的问题，同时它也支持FTP，GetRight能够在各个镜像站点自动搜索传输速率最快的站点，然后选择下载，目前国内的共享软件Flashget和网络蚂蚁也已经增加了这个功能。虽然它的速度可能比Flashget和网络蚂蚁慢，稳定性可是最好



的，从来不会出现下载文件错误的问题，看来老大哥就是老大哥啊！这次升级版本的主要新增功能为：改善了“镜像管理器”自定义功能；增强了镜像的检验功能以便于快速下载；在系统栏右键菜单中增加了Options选项，可以控制Clipboard and Click Monitoring（监测剪贴板）、Play GetRight Sounds（播放Getright声音）、Use Proxy Servers（使用代理服务器）三个选项，值得一提的是“使用代理服务器”这个选项更便于用户操作；增强的自动重复下载功能，在出现服务器忙的情况下，GetRight可以再次测试镜像之间的速度然后选择最快的进行下载。

Netscape

版本：6.01

大小：30MB

平台：Windows 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.netscape.com/browsers/index.html

下载：ftp://ftp.netscape.com/pub/netscape6/english/6.01/windows/win32/sea/N6Setup.exe

在久久的期盼中，Netscape 6.0缓缓地出现在我们的面前，可惜惊喜过后就是失望。尽管它界面美观，功能强大，但是启动速度缓慢，运行还不稳定。于是在本季度Netscape公司出品了Netscape 6.01，这个版本主要修复了一些前版本中的Bug和新增了一些功能。首先Netscape 6.01的启动速度大大加快了，其次是新增了一些程序组件，增加的可选组件包括：Realplayer 8.0、Flash Player、HP打印机标识及德、法、日语语言包，Stamps.com Internet Postage等。我还注意到Netscape 6.01对中文页面的显示比Netscape 6.0有着质的飞跃，基本上可以达到IE 5.x的显示效果，繁体中文的识别速度比上一版本快了很多。Netscape 6.01提供了新的皮肤面板，而且在下载新面板时，操作比上一版本更加简捷。搜索功能得到很大改进，现在可选择同时查询13个搜索引擎，而且还提供更为详细的分类选择。用户还可以对搜索功能进行编辑，比如：增加分类、选择分类使用的搜索引擎等。Netscape 6.01在E-mail组件中增加了表情符号自动转换为相应图标的功能，在接收信件内容显示的上面增加了新的窗格，点击其中的邮件地址可显示快捷操作选项：将地址加入到地址簿、发送信件。Netscape 6.01尽管还不能称得上是一款非常优秀的浏览器，但它基本能够满足用户一般浏览要求，如果你对Netscape曾经有过一份深厚的感情，那么相信这个版本不会让你再一次失望。



ICQ 2000b Beta

版本：4.63 Build #3279

大小：5.2MB

平台：Windows 95/98/Me/NT/2000

网址：http://www.icq.com

下载：ftp://ftp.tiandown.com/pub/software/internet/int-chat/icq2000b.exe

OICQ的出现致使国内大量ICQ用户改用了OICQ，但是OICQ的表现又不尽如人意，尤其是OICQ中集成了腾讯浏览器后，OICQ公司算是被骂臭了街，很多人又去用ICQ。其实单从功能和信息传送的稳定性来说，ICQ要远远超越OICQ。然而OICQ为什么可以战胜ICQ呢？主要是中文界面的缘故，还有一个原因就是OICQ可以查阅谁在线上，这为上网专门聊天的人带来了便利，所以OICQ在短时间之内打败了ICQ。ICQ 2000b的版本也学习了OICQ的这个功能，而且该功能比OICQ还有超越，可以自定义要找人群的年龄、住址、爱好等。本季度ICQ 2000b又升级到4.63 Build #3279，以下是该版本的新增功能：新增ICQPhone，可以是PC与PC之间的网络电话，也可以用来和ICQ好友进行对话，前提是有全双工和话筒；新增ICQ SMS（发送短信息服务），可以使用ICQ向手机发送短信息；还有一个特别的功能就是ICQ授权请求穷追方式，也就是在遇到需要授权才可以列为好友的ICQ用户，需要得到授权才可以，而穷追方式就是每隔一段时间向对方提交请求，这比以前的全手动提交请求要方便得多；这个版本（下转33页）



编辑导语



春寒料峭，徐徐吹来的春风还夹杂着几分凉意……

前两天我去参加了某网站组织的“冬季带你去看海”活动。呵呵，你可别以为是海南岛阳光明媚的南海，我们去的是位于祖国偏东北部的渤海湾——北戴河。

我看到了大海，非常兴奋，我感冒了，去的所有人基本都感冒了。

唉，以后千万别在3月份去看渤海，除非你穿上羽绒衣！

言归正传，最近大家的投稿热情高涨，我这里收到的优秀稿件络绎不绝。只是希望大家能在投稿时附上稿件中所需的图片。精美的图片一方面可以增加杂志的美观性，最主要的还是可以充实文章的内容，增加文章的可读性。另外希望大家在投稿时能够留下详细的联系方法，否则我们的稿费可是没办法按时奉上喽。

显示卡的发展是这两年来的热门话题。年初nVIDIA公司全面收购昔日3D加速卡的龙头老大3dfx公司，从此3dfx将离我们而去。随着3dfx的消失和nVIDIA的崛起，原本群雄逐鹿的显卡市场出现了nVIDIA、ATI和Matrox三大图形芯片制造商三足鼎立的局面。欲知详情，请看本期推荐——《走向三国时代的显卡市场》。

小玄

xuan@popsoft.com.cn

走向三国时代的显卡市场

浙江 陈贤

2000年末，业界传出一则惊人消息，nVIDIA公司收购昔日3D加速显卡界的老大3dfx公司，收购主要内容如下：

3dfx公司（http://www.3dfx.com/）日前召开新闻发布会，宣布3项重要决议：

1. 3dfx公司将大幅度减员，以减少开支；

2. 公司董事会主席建议各股东通过将3dfx公司的大部分资产以1亿1千200万美元的价格出售给其竞争对手nVIDIA公司（http://www.nvidia.com/）的提议；

3. 在已签署的收购协议正式完成后，3dfx公司将宣布解体。

以上一段文字编撰自www.popgamer.com。

看了上面这段文字，一个我们不太愿意的事情发生了，从此3dfx将离我们而去。随着3dfx的消失，nVIDIA的崛起，原本群雄逐鹿的显卡市场，开始出现了nVIDIA、ATI和Matrox三大图形芯片制造商三足鼎立的局面。

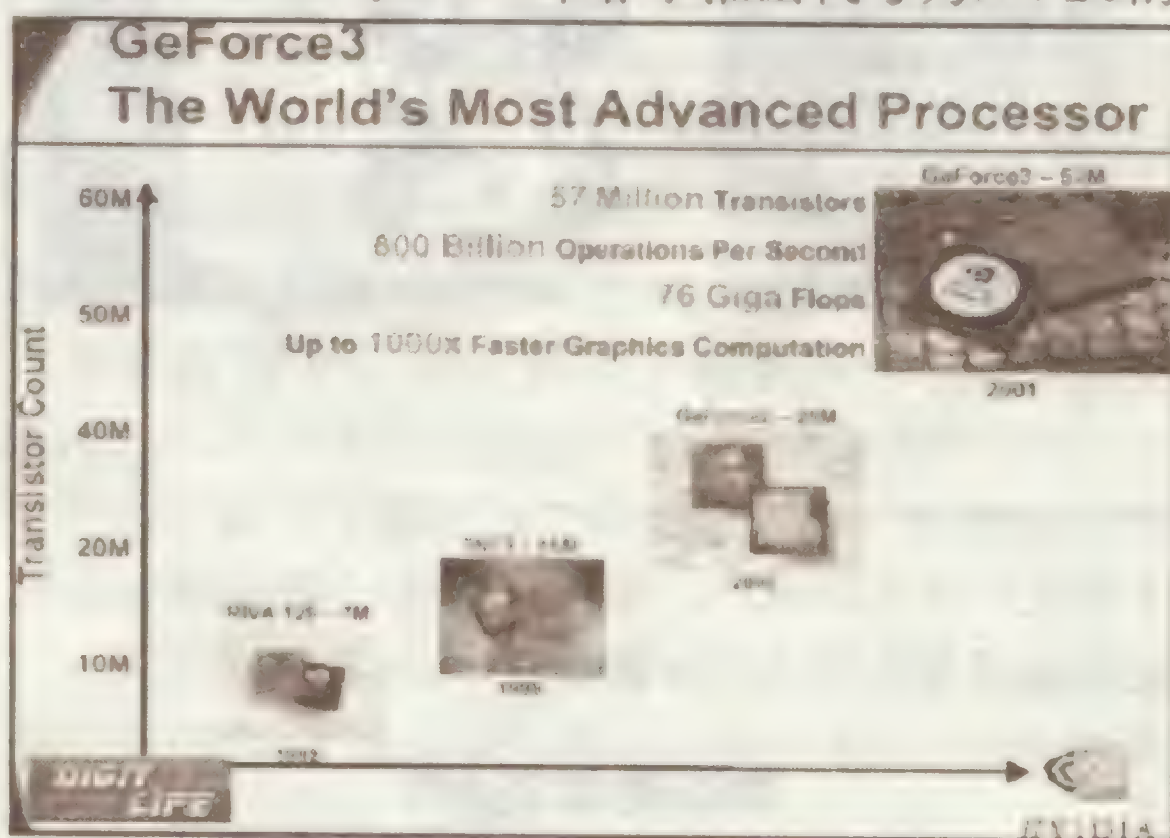
如日中天的nVIDIA

刚刚过去的2000年，对nVIDIA而言是如此美妙。整整一年内，nVIDIA的产品在显卡市场内所向披靡，基本上成为显卡市场的主力军，而其他图形芯片公司的产品却只有当配角的份。另外，nVIDIA进军OEM市场也大获成功，而且它还成为微软游戏机X-Box的图形加速卡的制造商，相信这对nVIDIA来说也是一笔不小的收入，甚至在专业图形领域风头正劲的nVIDIA也露了一把脸。另据最新消息，苹果公司可能在新产品PowerMacs G4中采用nVIDIA的GeForce系列图形加速卡。nVIDIA的这些惊人业绩，足以使其在众多同行之中傲视群雄。

吃掉了3dfx之后，nVIDIA在显卡界的霸主地位已经确立。从目前nVIDIA的市场占有率来看，其占2/3的份额已成定局，特别是前不久投入市场的GeForce MX更是迅速占领市场。目前，GeForce MX已成功地完成了与前一代显卡TNT2系列的新老交替，成为新一代的主流显卡，加上GeForce GT2在高端市场的火力支援，使得nVIDIA的显卡在目前的市场上出尽了风头。此外，那些见风使舵的显卡制作公司，也想借着nVIDIA的东风在显卡市场上捞上一把，这无疑对nVIDIA的显卡在市场上的流行起到了推波助澜的作用。

虽然从目前来看nVIDIA的前景无限，但它决不会因此而掉以轻心，nVIDIA相信，只要技术上出现落后，3dfx的今天就会是自己的明天。为了使自己头上的王冠不致于旁落，nVIDIA早在去年就制定出了新世纪的新规划。

nVIDIA于2001年春季推出代号为NV20的



GeForce3，它采用0.15微米技术，像素填充率达到1 200M，每秒多边形处理能力近6000万，据说还将支持最新的AGP 8×接口规范，并具有4条渲染通道。相信该显示芯片会成为nVIDIA今年的主打产品。另外，按照nVIDIA新产品的发布速度，N25也有望在今年内与大家见面，到时候nVIDIA的这两种显示芯片会给竞争对手们带来不小的压力。因此，我们也有理由相信，在2001年的高端显卡市场nVIDIA会大有作为。尽管在高端市场nVIDIA将具有极强在竞争力，但它对低端市场也颇感兴趣，本以为nVIDIA会通过GeForce2 MX的降价打入低端市场，现在看来它似乎找到了更好的方法，那就是利用被誉为nVIDIA的神秘武器Crush主板芯片组。今年内，nVIDIA打算推出三个版本的Crush主板芯片组，分别是Crush MCP-

1和Crush MCP-2以及Crush MCP-3。其中有望在今年年初发布的Crush MCP-1将集成GeForce2 MX，而在Crush MCP-1中又分为Crush 11和Crush 12两个版本，其中Crush 11只能达到原先GeForce2 MX的70%的性能，相当于TNT2 Utrial的水准；而Crush 12却重新对GeForce2 MX进行优化，性能有望达到原先GeForce2 MX的110%。相信以性能如此出色的主板芯片组去抢占低端市场，一定会给今年的低端显卡市场带来不小的冲击。此外，nVIDIA还会在Crush MCP-1的基础上推出Crush MCP-2以及Crush MCP-3，有望集成N17，性能估计应该会在GeForce2 GTS之上。其实，nVIDIA原本打算推出支持PⅢ和K7平台的Cruch芯片组，但由于Intel考虑到自身集成芯片组的销量会受到影响，nVIDIA此次Crush登陆PⅢ的计划也只得宣告流产，而在K7平台上的Cruch芯片组则有望在今年上半年问世。



雄心勃勃的ATI

尽管nVIDIA来势汹汹，但ATI依然显得信心十足。其实在第五代3D显卡中，ATI的Radeon是最具实力与nVIDIA的GeForce GT2抗衡的显卡。在性能上被誉为速度之王的GeForce2 GTS与Radeon相比，仅仅在分辨率较低时略高一筹，但当分辨率提升到1280×1024@32位色时，Radeon的速度竟然比GeForce2 GTS还要快，而Radeon显卡的画质在包括G450在内的众多显卡中却是首屈一指的，由此可见ATI的自信绝非盲目乐观。尽管如此，ATI在过去的2000年中并不如意，特别是在OEM市场上的失意，使得ATI销售业绩受到了极大影响。



为了与nVIDIA在新世纪里继续争夺显卡市场，ATI将于近日推出新一代图形芯片组Radeon2（开发代号为R200）。该芯片组将采用0.15微米工艺制造，并拥有4条渲染流水通道，工作频率为300MHz，预计像素真填充率能达到Radeon的两倍以上，而且还加入了一些全新特效。据说这个产品将在2001年的高端显卡市场中与nVIDIA的N20在速度与画质方面展开生与死的较量，成败与否可能会直接决定ATI未来的命运。



另外，在中低端市场，ATI对GeForce2 MX的横行也十分不满，为了争夺这一市场，ATI将推出基于Radon图形芯片的Radon LE。ATI将为这个产品搭配32M DDR SDRAM，并打算将其定价于100美元以下。这一举动虽然有些迟缓，但也算得上是亡羊补牢之举，看来2001年ATI要与nVIDIA一决雌雄。

潜力巨大的Matrox

来自加拿大的Matrox公司，去年的表现实在难尽人意。2000年初，正当GeForce 256和GeForce2 MX组成的nVIDIA显卡军团大肆争夺市场之时，Matrox却还以为自己的上一代产品G400 MAX足以抗衡，但随着nVIDIA显卡市场份额的迅速扩大，Matrox才恍然大悟自己犯下了重大错误；另外，原本令Matrox引以为豪的双头技术，在不经意间被nVIDIA所使用，这也使Matrox颇受打击。为了尽可能地挽回损失，Matrox匆忙推出了倍受关注的G450。其实，G450只能算是一个过渡产品（这一点从G450的名字上可见一斑），因此其性能自然也无法与其他第五代3D显卡相比。尽管如此，G450还是得到了不少Matrox支持者的好评。

当然，Matrox也并非等闲之辈，近日据可靠消息，Matrox雪藏多时的G800也将浮出水面。这个消息对于那些Matrox的支持者而言，无疑是一件振奋人心的事。

G800的核心工作频率初定为200MHz，并具有3条渲染流水通道，纹理像素填充率竟高达18亿/s，多边形处理能力近3000万/s。（下转46页）

PC系统测试软件大全（十）

湖南　苏旅

3D Winbench 2000：

下载地址：http://www.zdbop.com

ZD Labs是业界最著名的电脑硬软件测试实验室之一，其旗下的3D Winbench系列一直是显示卡设备测试软件中的佼佼者。它的功能十分强大，测试内容也很丰富，直到现在，其严谨性和全面性在民用显示卡测试领域依然无人能及。在进入新千年前，ZD Labs推出了3D Winbench系列中的最新版3D Winbench 2000。与其前身3D Winbench 99相比，3D Winbench 2000有了不少新的改变。其中最大的变化是3D WinBench 2000完全支持DirectX 7.0技术，同时还加入了硬件加速T&L技术特性（即第五、六代显示卡nVIDIA Geforce和S3 Savage 2000系列所支持的变形及光源处理（Transform and Lighting）技术，同样被DirectX 7.0所支持）。除此之外，3D Winbench 2000还提供了更多的品质测试，包括凹凸贴图，各向异性（Anisotropic）过滤，DXTn纹理压缩等。如果在测试时使用带有AMD 3D Now!或Intel MMX、SSE等多媒体扩展指令集的CPU，还能提高3D Winbench200的运行速度和画面效果。目前，3D Winbench 2000的最新版本为1.1版，较旧版修正了使用界面、帮助文件运行和压缩贴图、凹凸贴图测试中可能出错的小问题。



3D WinBench 2000运行所需要的硬件和软件环境要求：

1.微软Windows 98、SE和Me版，Windows 2000 RC2或更新版本的操作系统（并不支持传统NT系统）。

2.使用Pentium或速度更快的处理器（包括AMD、Cyrix等兼容处理器）。

3.128M系统内存（3D WinBench 2000可以在64MB或更少内存的系统上运行，但是其测试项目和结果将大打折扣）。

4.约300M的硬盘安装空间，并需70M的硬盘空间用来运行品质测试。

5.一块至少有4MB显存的3D显示卡，能在800×600@75Hz分辨率下保证16位色，最好能在1024×768@75Hz下流畅运行。

6.系统必须安装DirectX 7.0或更新版本（如DirectX 8.0及8.0a）。

好在目前一台有600MHz CPU，64MB内存和带16MB显存显卡的主流机器价格并不高，所以顺利流畅地使用3D WinBench 2000并不困难。笔者所用的是光盘版的3D WinBench 2000 1.0版，而1.1升级版可在各大软件下载基地中找到。3D WinBench 2000可以在中文和英文版的Windows上使用，但为了保证最好的测试效率，笔者建议在英文版Windows上运行。

3D WinBench 2000的测试包括两个关键部分：3D质量测试（3D Quality）和3D分数测试（3D WinMark 2000）。

3D Quality：3D Quality可以算是3D WinMark 2000的前奏曲，当用户运行3D Quality时，测试程序会告诉用户Direct3D技术正在被使用中，同时还会让你确认PC显示功能是否工作正常，该测试项目帮助程序和用户了解显示卡硬件的实际性能。3D WinBench 2000把质量测试（Quality tests）分为两个部分，包含3D WinMark 2000中质量测试中的3D Quality/WinMark及其他测试中的3D Quality/Additional。

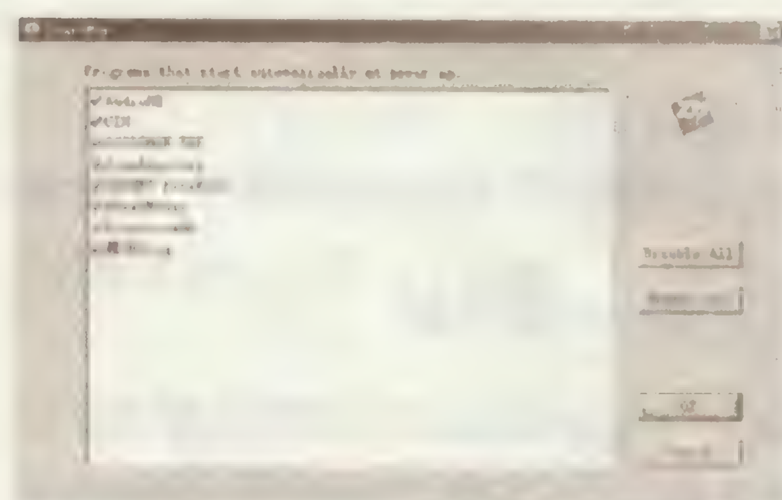
3D WinMark 2000：内含一系列的场景测试（特别支持T&L技术），其中既有对三角形数量的测试，也有对光影、雾化、镜面等特效的测试。测试中的场景画面将按预定的轨迹运行，同时程序自动计算每秒钟的运动速度（即帧）。最后程序将

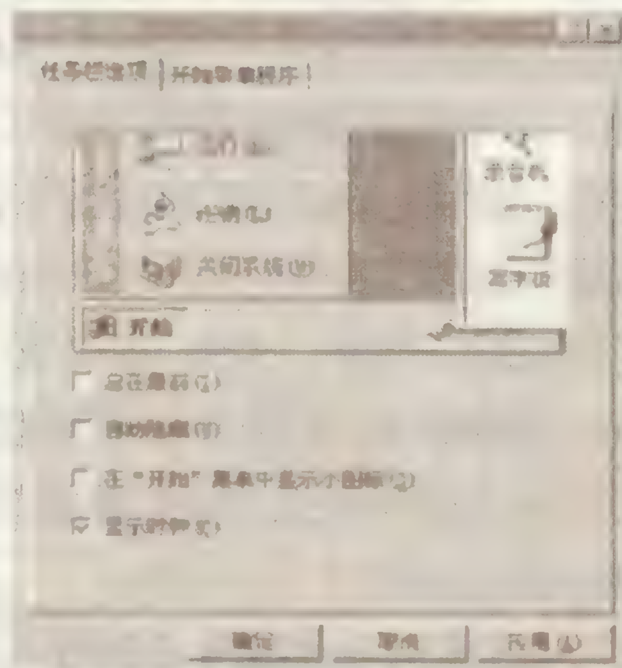
综合所有的测试结果，给出3D WinMark的最后得分。当然，用户也可以通过自定义场景进行部分3D WinMark分数的测试。

3D WinBench 2000的安装比较简单，一路Next下去即可。如果安装机器中没有装DirectX7.0或更高版本的话，程序将自动进行提示，此时选择“是”即可继续安装。安装完毕后建立程序组，进入其目录后点击3D WinBench 2000即开始运行。

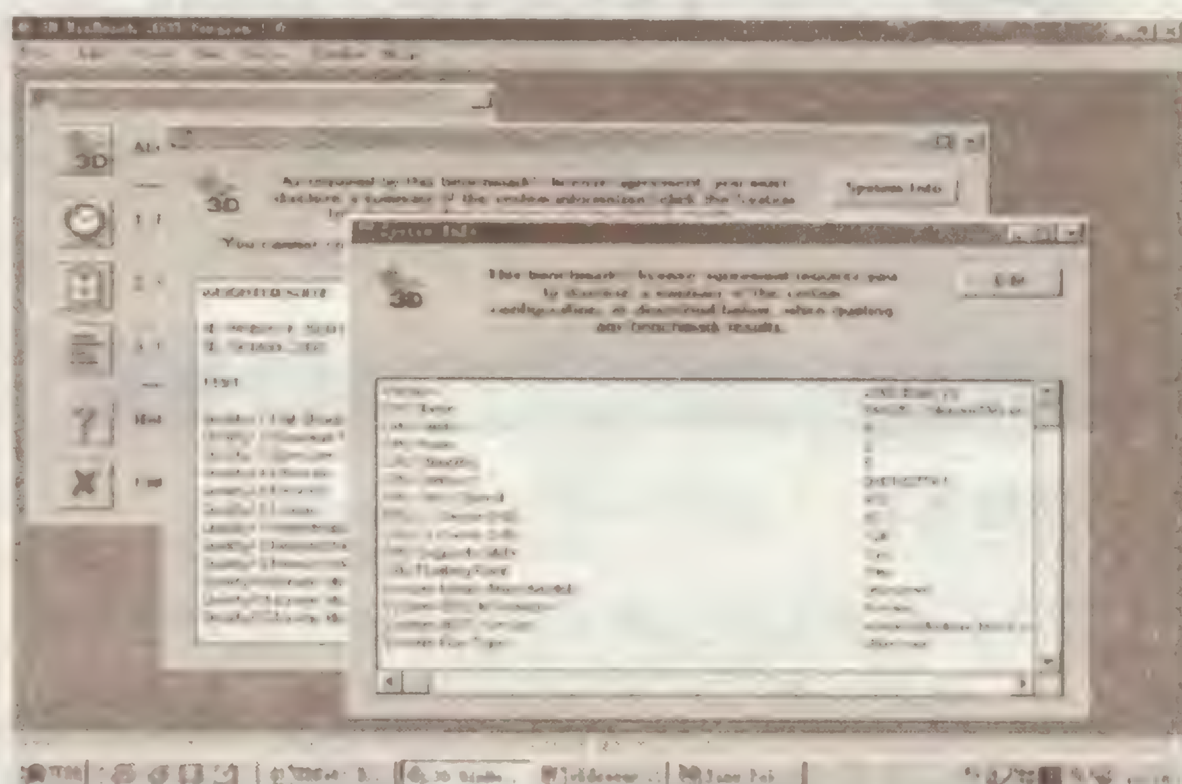


这里要提到的是，为保证测试的最大准确性，3D WinBench 2000在测试时需要用户关闭所有不必要的程序窗口和内存常驻程序，以释放被其他程序占用的资源，降低测试中的干扰。3D WinBench 2000在程序组菜单中提供了一项“Startup Manager”（启动程序管理）功能，可对一些在Windows启动时自动运行的当前内存常驻程序进行管理。通过点击程序名前的方框可再自定义选择关闭的项目，或点击“Disable All”屏蔽所有启动时自动运行的程序（对于Windows 98来说，LoadPowerProfile、ScanRegistry、System Tray、TaskMonitor四个常驻程序是必要的）。此外，用户最好将Windows任务栏中的“总在前面”一项关闭，这样也能降低测试干扰。设置完毕后重新启动电脑，当再次进入Windows后即可开始正式测试。

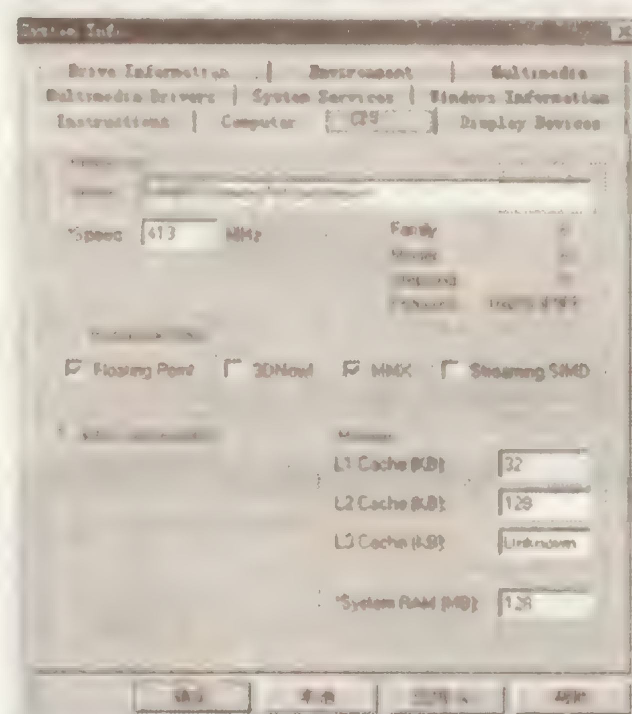




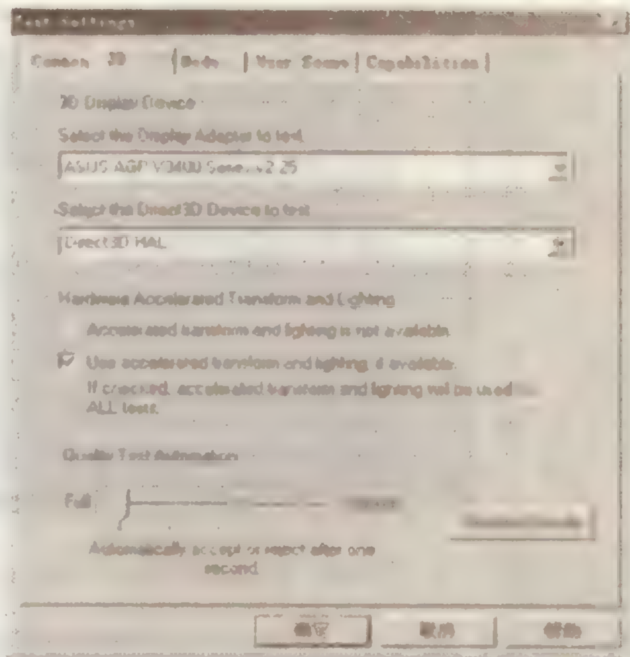
首次运行3D WinBench 2000时，用户必须先接受一个使用协议，同时核对计算机名是否正确。正确输入后即可进入主画面。



主画面和其他的ZD Labs测试软件类似，也是由工具栏、主功能菜单（Functions）和左下角两个缩小窗口组成。两个缩小窗口中，一个是系统信息窗口（System Info），里面包含了CPU、系统BIOS、显示设备、存储设备和Windows驱动等多种信息；另一个是3D WinBench 2000已经进行的测试和结果窗口（Table of Results）。两个窗口右上角都有一个小按钮，点击后可以查看并编辑系统信息表，供写测试报告时参考。

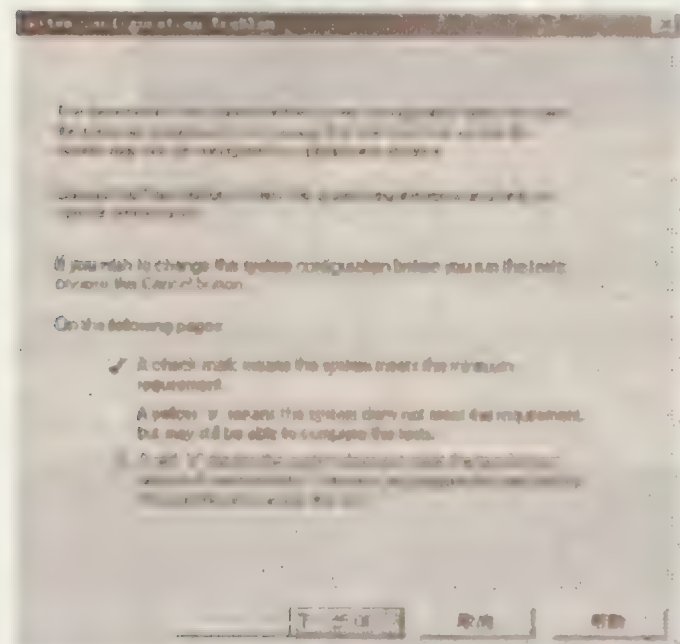


同时，在主画面上方工具栏的“Edit”窗口中，可以选择“Test Setting”项改变测试的基本环境，内容包括“Common（一般设置）”、“3D（3D显示卡设置）”、“Mode（显示模式设置）”、“User Scene（用户场景设置）”、“Capabilities（显示卡能力设置）”，其中可以设置测试方式、测试分辨率、色位、Z－Buffer大小、对T&L技术的支持等。其中分辨率的选择范围是320×200至1600×1200，色位有16bit、24bit、32bit可供选择；Z－Buffers则根据显示卡的能力来设置（如TNT2可以选择16bit、24bit及32bit）。同时还有Anti－Aliasing（反锯齿）的选项，可以用高画质换取显示速度（不推荐使用）。此外，还可以禁止V－sync屏幕同步刷新和使用全屏、渲染和多通道缓冲设置等。



这里还要提到的一个重要选项是3D栏目中的Quality Test Automation（质量测试自动化），它涉及到后面Quality Test（质量测试）的手动/自动运行情况。该项目共有5个调整档次，用户可以根据自身需要进行设置，程序缺省为全自动模式。

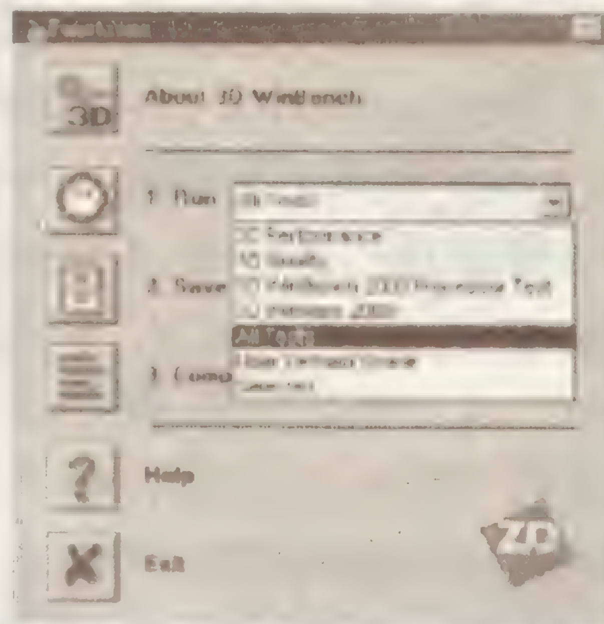
在测试开始时，3D WinBench 2000将先对测试环境进行检查，看系统是否达到测试环境的一些标准。检测的每个项目前都有一个符号用来表示状况，其中黑色勾号表示达到测试标准，可以顺利进行测试；黄色叉号表示未达标，但可继续运行，不过在测试过程中有可能发生错误；红色叉号也表示未达标，测试不能进行。其中的检查环节包括：硬件系统要求、字库及任务栏显示、Windows语言版本和常驻内存程序、DirectX版本（7.0及以上）和Windows系统版本（Windows 98/2000版可以运行）。这里还要提到的是，常驻内存程序包括所谓的病毒防火墙、网络防火墙、OICQ等在线程序，建议测试前在保证系统安全的情况下将其全部关闭。如果系统没有问题的话，在经过几次Next后再选择Finish键，就可开始正式测试了。



3D WinBench 2000主功能菜单中包括有多个选项，其中点击“About 3D WinBench”图标则了解3D Winbench系列软件的基本情况；“Save Results”和“Compare Results”图标则分别是后面要提到的保存和比较测试结果用的；“Help”图标可寻求详细的在线帮助；“Exit”图标则是退出3D WinBench 2000。

我们要介绍的重头则是“RUN”图标，点击它则可开始系统测试，但在测试之前也要进行项目选择。对于大多数用户来说，一般选择完全测试（All Tests）即可开始轻松的自动测试，如果想要选择单项测试的话，可用鼠标先选择好项目后再按下运行（RUN）图标。不过有些测试需要以其他测试完成为前提，否则将不能使用，如进行3D WinMark 2000等测试前就需要先完成3D Quality的测试。虽然要花费较长时间，但是保证了测试分数的准确性，因此用户在测试时必须先了解这些情况，否则将出现错误，导致测试无法完成。

不过这里也有一个小办法对付这种前提测试：用户可在另外一台装有3D WinBench 2000且运行过3D Quality的电脑上，搜寻其Quality子目录下的一个ini配置文件，编辑这个文件，将其中RunFlagLow后的一串数字复制到所测试电脑上的同一文件中，就可以在该台电脑上免除3D Quality测试所花的时间了。但这样很容易影响后面其他测试的分数和结果，所以笔者在这里建议：如无必要，还是首先运行3D Quality测试为好。



“RUN”图标项目选择菜单中，共有3D Performance（3D性能测试）、3D Quality（3D质量测试）、3D WinBench 2000 Processor Test（3D WinBench 2000处理器测试）、3D WinMark 2000（3D分数测试）、All Tests（全部测试）、User Defined Scene（用户自定义场景）和Selected（选择测试项目）等7个选项。它们的作用分别如下：

1.3D Performance（3D性能测试）

3D性能测试共有54个项目。其中不仅包括了3D WinBench 2000测试功能菜单中的3D WinMark 2000和3D WinBench 2000 Processor Test，还带有3D Buffer、3D Features、3D Filter Modes、3D Resolution和3D Texture Size等测试



（3D Buffer的测试图片）

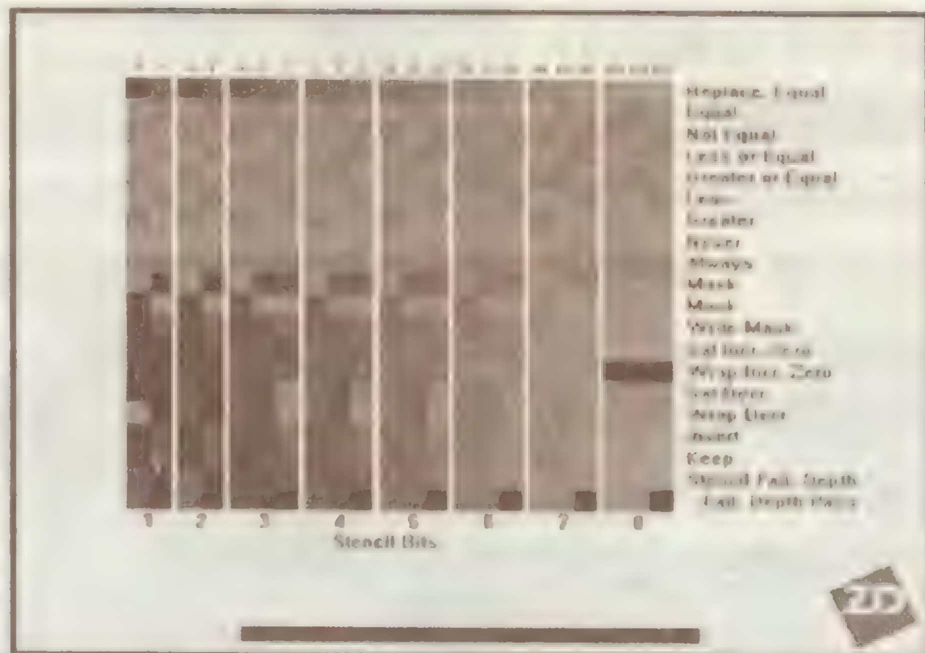
项目。

2.3D Quality（3D质量测试）

3D Quality中有多达69项的3D质量测试项目。测试时，首先将出现一个全屏显示的图案画面，等待一会后即出现一幅包含正确及错误显示场景的判断图。其中，中间的图像代表当前测试效果，而两边的图像则分别代表对比测试效果（左好右坏），一般情况下程序将对此自动进行判断并进入到下一环节测试。如果在开始的Quality Test Automation（质量测试自动化）设置时选择手动模式的话，用户可自行选择正确结果。如果对测试有所怀疑，则可使用测试注释（Comments）或者重新测试（Run again）功能。需要提醒的是，在进行有些项目的测试时，可能会出现无法显示的项目，这是因为所测试的显示卡缺少某种3D处理能力（Capability），一般情况下，这是很正常的。

由于3D质量测试中所涉及的测试项目过于繁多，这里不再多叙。具体情况可以到工具栏“Test Setting”项中的“Capabilities（显示卡能力设置）”里去查看。

下面是3D质量测试中出现的一些图像，读者可以了解一下大概情况。





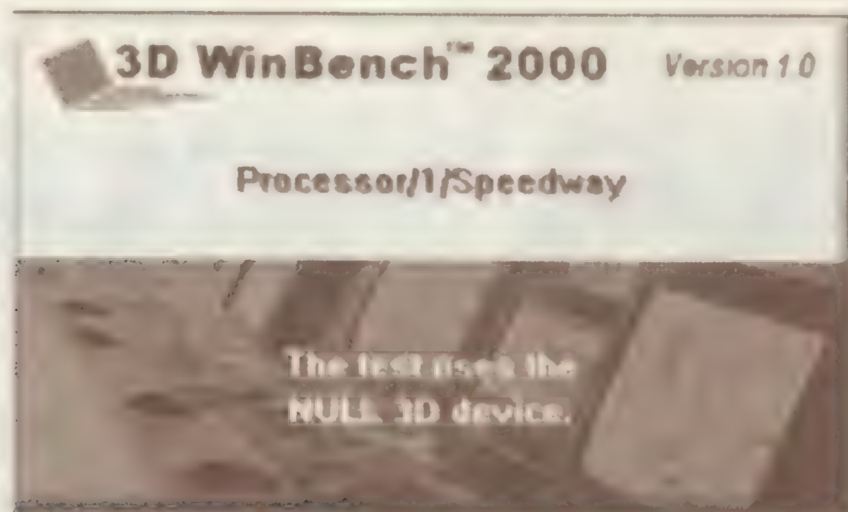
3D质量测试结束后，程序将自动生成一个测试报告，里面详细叙述了测试中显示卡所支持的3D质量个数，同时还能统计不正确的测试项目和不支持的3D质量个数。



3D质量测试结果

3.3D WinBench 2000 Processor Test（3D WinBench 2000处理器测试）

3D WinBench 2000 processor test是专门用于测试电脑系统中CPU的3D处理能力的，共有9项测试内容。测试时将不使用3D显示卡的硬件加速功能。在这个测试中，浮点运算性能强且带有强大的多媒体扩展指令的CPU将会取得更好的成绩。要注意的是，3D WinBench 2000 processor test是根据整个3D WinMark 2000测试软件的处理部分计算得分的，这一点与只对绘制部分进行测试的3D WinBench 99不同。



4.3D WinMark 2000（3D分数测试）

3D WinMark 2000测试共有9项，它们都是可支持T&L技术的测试场景。T&L技术的特点是能在不增加物体多边形的前提下，进一步提高物体表面的边缘圆滑程度，使图像更真实准确生动。同时，即时处理的光源将让画面变得更加生动鲜活，真实性也大大提高，甚至还可以产生带有反射性质的光源效果。如果测试所用的3D显示卡支持T&L技术的话（如S3 Savage2000和nVIDIA Geforce系列），3D WinMark 2000测试中屏幕左上角将会显示“T&L Hardware”字样，而且测试图像也会更加细腻逼真。

3D WinMark 2000测试场景包括Speedway、Hangar、Rust Valley、Canyon、Chamber、Stations、Islands、Race Track和Chapel等9项，其中有一项需要三线贴图过滤，而其他8项则使用双线贴图过滤。测试得分可充分反映被测显示卡的显示性能特别是游戏性能的主要指标（即像素填充率和三角形生成速率）。但和3D WinMark 99中累计得分的计算方法不同的是，3D WinMark 2000得分是从这9个测试场景帧率（前1/4秒的平均值）的平均值中分析获取的，这样更能全面客观地测试出显示卡的实际能力。

正常测试时不要移动点击鼠标和键盘，以免发生干扰。测试中由于图像错误而导致测试不能继续的话，可用CTRL+F组合键宣布测试失败，同时，按下ESC键可中途退出。



3D WinMark 2000测试场景一的SPEEDWAY



3D WinMark 2000测试场景一的SPEEDWAY 图2

5.All Tests（全部测试）

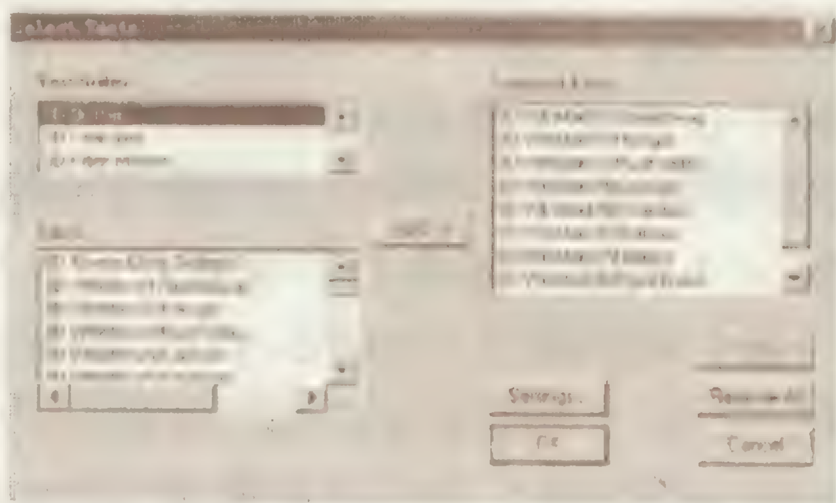
All Tests选项表示运行上面所叙述的第一、二、三项的所有测试内容，一共有123项，需要花费大量时间测试。

6.User Defined Scene（用户自定义场景）

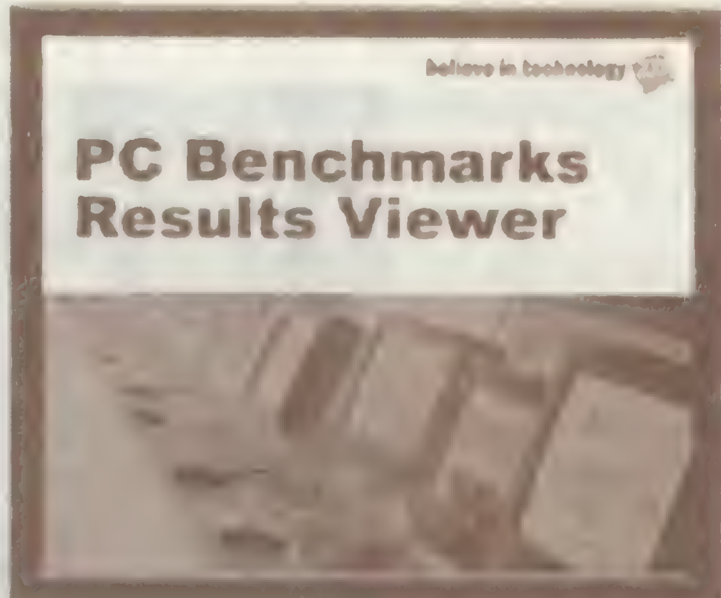
即测试用户自定义场景，只一项，必须事先做好定义才能测试。

7.Selected（选择测试项目）

对于有某些特定目的的用户来说，并不需要把所有的测试都完成，因此可以选择该项。在出现的窗口菜单中可选择所需项目，并通过“Add（添加）”和“Remove（移去）”按钮控制测试项目，以加快测试的运行速度。同时该设置窗口中还有一个“Settings”按钮，其作用和前面介绍的“Test Setting”项一样。



所有的测试都完成后，3D Winbench 2000将给出一个最终测试报告，用户可以选择主界面功能菜单中的“Save Results”和“Compare Results”图标分别对测试结果进行保存和比较。保存格式有多种，其中包括用途广泛的Microsoft Excel格式。



这是选择了3D Winbench 2000目录下Sample3D测试报告后，显示出来的结果

程序工具栏中还有一些选项，如清除测试结果、创建批处理文件、查看系统信息及输出测试结果等。由于版面所限，这里就不多介绍了。

从3D Winbench 2000中我们可以看到，ZD Labs在硬件测试的公正性方面下了很大的功夫，也确实达到了一定的效果。但世事难料，由于3D Winbench 2000过于出名，目前也难免有些厂商在测试自己的显示卡产品时利用这个程序做手脚，这就更需要各位DIYer睁大眼睛，及时识别了。此外，在测试步骤和测试内容上，3D Winbench 2000同样也存在着一些繁琐重复的东西，在对一些显示卡的兼容性及对目前新产品ATI的Radeon（镭）和nVIDIA的GeForce2 MX新技术（如MS DirectX 8.0技术支持的关键帧插补（key frame interpolation）和画点遮蔽器（pixel shader）等）的支持上，3D Winbench 2000也都明显有些落后了。不过总的来说，它还是很不错的，无论是从目前民用显示卡测试的深度还是广度来看，3D Winbench 2000都是一款不可多得的测试精品。笔者也希望3D Winbench 2001能早日出世……呵呵，到那时候咱们接着再聊。

就在显示卡测试软件截稿的时候，3D Mark2001推出了，这也是大家都非常期待的一款测试软件。听说3D Winbench 2001也快推出了，真希望能早点一饱眼福。后面的这幅就是3D Mark2001的测试截图，先让大家流流口水吧。



（上接40页）据说，为了进一步加强G800在高端市场的竞争力，届时Matrox可能会推出集成两块G800显卡的超级显卡。这样的显卡性能绝对一流，不过其价格也自然不菲。

第四方力量

尽管上述3股势力足以将2001年的显卡市场弄得翻天覆地，但还是有不少公司对显卡市场这块沃土垂涎三尺，业界巨人Intel的集成芯片组就是一支不可忽视的力量。自从810芯片组推出以来，集成于主板中的i752显卡得到了不少低端用户的青睐。不过，以i752的实力与Crush相比实在是天壤之别，也正因此，Intel对Crush芯片组一直采取排挤策略，但它又怕Crush放弃PⅢ平台会给自己在CPU市场上的老对头AMD带来机会。为了解决这一矛盾，Intel极有可能推出面向低端市场的新一代集成芯片组，虽不敢说其性能一定会在Crush之上，但凭借Intel强大的技术力想保住目前在低端显卡市场的霸主地位绝非难事；另外，由威盛和SONIC blue联合成立的新公司S3 Graphies也将推出3款不同级别的显卡，投入到今年的显卡市场中；此外，Bitboy会在今年有大举动，据说极有可能在年内推出Glaze3D；除以上公司外，矽统科技也会在今年初推出最新的Si S315绘图芯片。相信有了这些公司的加入，2001年的显卡市场会更加精彩。

谁是赢家

这次显卡之战的帷幕已经拉开，各方均投入精兵强将展开新一轮的撕杀，显卡市场也绝不会因为3dfx的离去而不再精彩。相反，由于有了新生力量的加入，竞争会更加激烈。

作为目前霸主的nVIDIA为了进一步占有市场，会通过加快产品更新速度向其他竞争对手发起进攻；而以ATI和Matrox为首的其他显示芯片制造商也会以高性能、低价格的产品策略给予nVIDIA以有力的反击。今年的显卡市场最终鹿死谁手尚未可知，不过有一点可以肯定，竞争只能带来不断降价，最后的赢家绝对是我们消费者。

最后，提醒那些即将购买电脑的消费者和即将升级显卡的朋友，在显卡的选择上应多元化，不要迷信某一品牌。其实，在选购显卡时从自己的实际情况出发才是最重要的。

精英D6VAA双处理器极速体验

晶合实验室

双处理器一直是广大电脑爱好者心中的梦幻配置，配备了双处理器的电脑在性能上比起配置单处理器的电脑有相当的提高。无奈双处理器主板价格高高在上，普通的450GX双处理器主板价格都在3000元以上，就算使用BX芯片组的双处理器主板也要近2000元才能拿下。同时，Intel为了维护它在高端市场中的地位，将面向低端市场推出的赛扬处理器的双处理器工作电路完全屏蔽掉了。而PⅢ CPU价格也未见暴跌，双处理器电脑也就成了了发烧友心中可望而不可及的幻影了。

新世纪的春风缓缓吹来，Intel接连数次降低了PⅢ的售价，双CPU的价格已经被电脑发烧友所接受。正在此时，讯怡公司送来了这块售价仅有777元的精英D6VAA双处理器主板。我们就借此机会来体验一下双CPU的感受奖吧。

这块主板使用了VIA（威盛）的694X＋686B的组合，别怀疑，就是694X。其实694X芯片一直支持双处理器并行工作，只是厂商没有生产基于694X芯片组的双CPU主板罢了。对于694X芯片组相信大家都已经非常熟悉，这里就不多介绍了，686B比686A增加了对UDMA/100传输协议的支持，其它并没有太多改变。



拿到D6VAA主板后，我们发现它的做工比较好。CPU插座和AGP 4×插槽都使用了AMP的产品，性能更加有所保障。虽然只是采用了4层板技术设计，但是通过合理的主板布线和分布电器元件使系统一样可以稳定的工作。在2个Socket 370插座周围留出了适当的空间，使我们在安装体积较大的Intel原装风扇时也十分轻松。VIA的694X＋686B组合是目前比较稳定的组合，其686B芯片的性能也非常不错，令我们十分满意的测试数值您将会在后面的文字中看到。



测试平台：

PⅢ 866EB×2

精英D6VAA

PC133 樵风金条128MB×2

DiamondMax Plus 40 金钻4代 20GB

Creative 3D Blaster TNT2 Ultra 32M

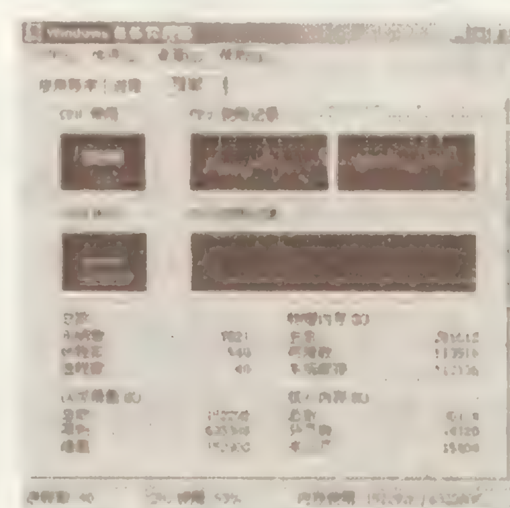
操作系统：Windows 2000 Server＋Server Pack1＋DirectX 8.0＋VIA 4-in-1 4.28V

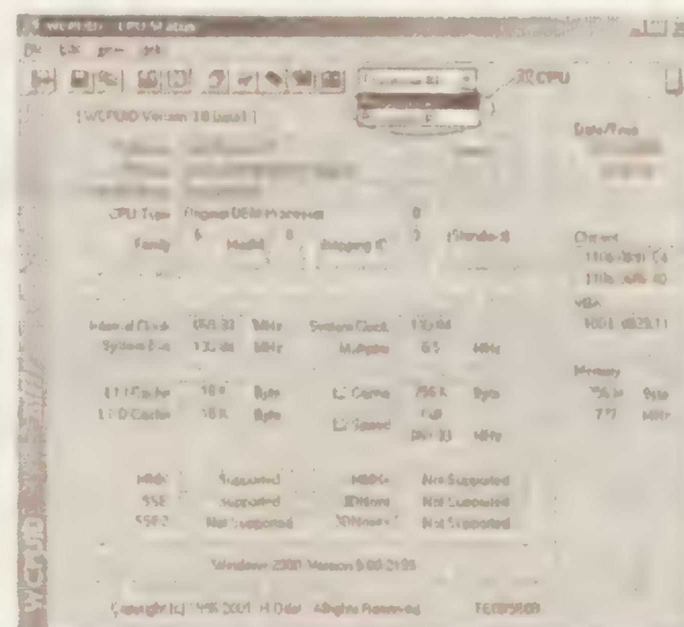
测试软件：SiSoft Sandra Standard V2001.0.7.10

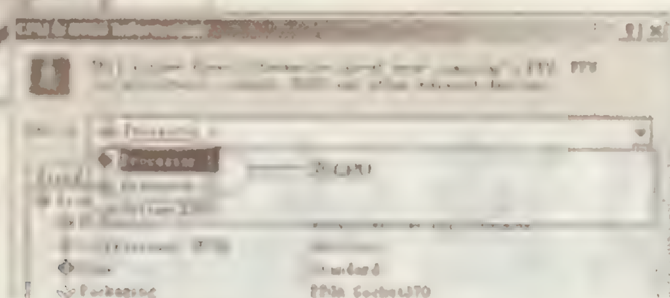
Content Creation WINSTONE 2001 V1.0

Quake Ⅲ Arena V1.17

我们如何知道自己在使用双CPU呢？最直接的方法就是在开机主板检测时，如果2个CPU都正常的话就会在CPU的频率后出现一个CPU ×2的标志。当然我们也可以通过软件来看，不过这需要操作系统的支持，这时就要使用Windows NT或Windows 2000了。我们使用的操作系统是Windows 2000 Server＋Server Pack1＋DirectX 8.0，由于主板使用了VIA的芯片组，我们还安装了VIA 4-in-1 4.28V 驱动，所有的先期准备都做好后就可以测试了。如何验证系统是在双CPU下工作？可以通过Windows自带的任务管理器来查看，在性能的窗口中可以看到CPU的使用记录已经分成了2部分，你还可以通过系统记录的曲线了解CPU的工作情况。除了通过Windows自带的任务管理器查看外也可以使用其它软件，比如WCPUID和SiSoft Sandra都可以看出对双CPU的显示。

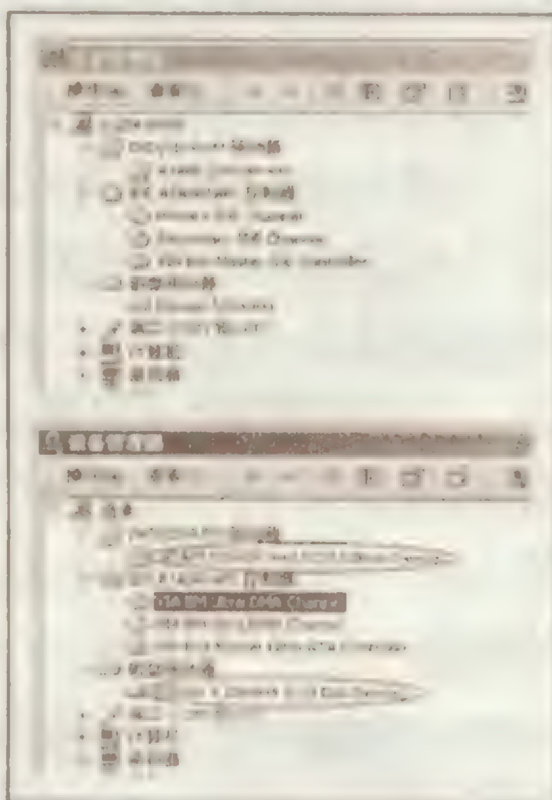




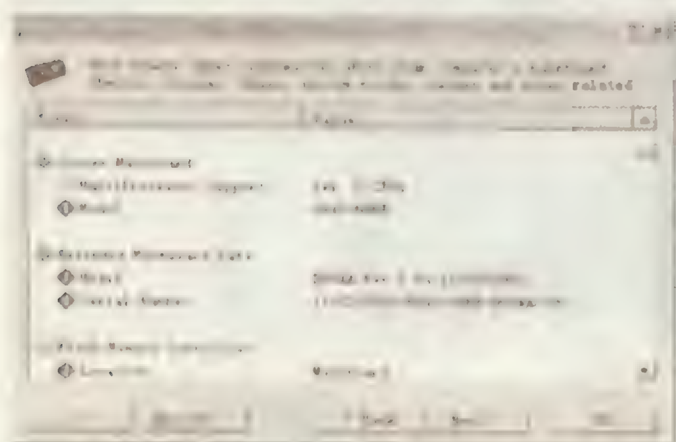


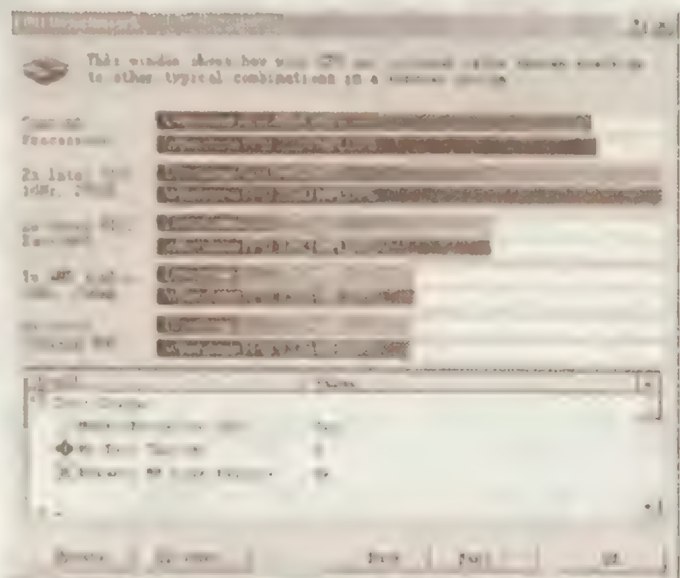
WCPUID是一个硬件信息显示软件，比较权威，可以显示CPU的频率和一些内部参数，还可以显示L1－Cache、L2－Cache的大小和频率，也可以显示出你的CPU是否支持MMX、SSE、SSE2、3D NoW!等的指令集。WCPUID的显示非常准确，经常被一些超频者用于查看超频后的CPU频率，最新的版本还加入了对显卡和其它硬件的信息显示功能。SiSoft Sandra则是一款非常流行且十分权威的测试软件，其最大的特点就是自带了其它硬件的基础数据，可以在测试后进行对比。在测试过程中我们也使用了它的多项测试功能。

在测试中出现了一个很奇怪的现象，就是在安装VIA 4-in-1 4.28V的驱动以后，在系统的设备管理器中的所有和IDE设备有关的显示都变了，而且更为有趣的是将硬盘和光驱都认成了SCSI设备了。其原因我们认为是由于Windows 2000 Server是在ATA UDMA100标准公布之前发布的，所以无法正确认出UDMA100标准的硬盘，而VIA的686B和DiamondMax Plus 40（金钻4代）正好组成ATA UDMA100结构，所以在VIA 4-in-1 4.28V驱动程序下认成了SCSI设备，并且在安装VIA 4-in-1 4.28V驱动前的属性中的DMA选项没有了，这也证实了我们的猜测。如果说这时在硬件和软件都支持的情况下系统已经达到了最佳状态，那么它在测试后的分值应该很高，这才是真正的性能水平呀，而不只是表面上的改变。在随后的测试中，数值也说明了我们的预见是正确的。

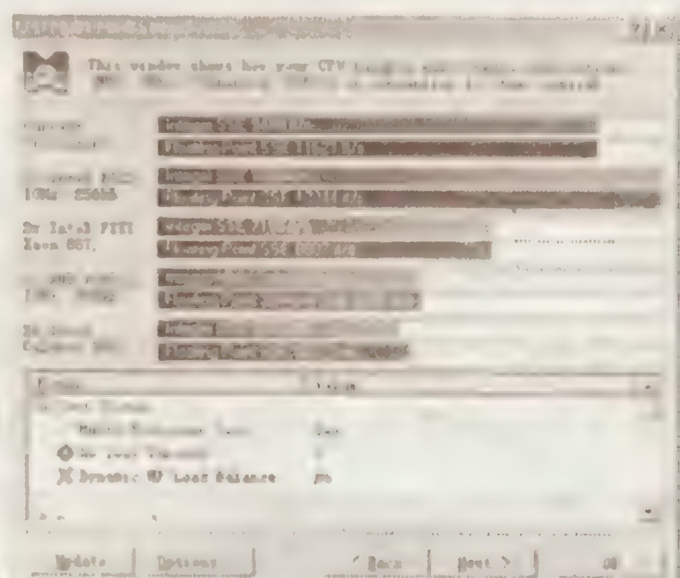


在软件测试方面，我们选用了SiSoft Sandra Standard V2001.0.7.10，原因是它是少数几个支持双CPU的测试软件之一，而且它还有自带的其它硬件的基础数值，便于大家对比。SiSoft Sandra Standard V2001.0.7.10可以测试的选项非常多，还可以详细地显示硬件的信息，D6VAA的所有信息就可以被完全显示出来，你不用在开机的时候按住Pause键来看了。由于测试软件支持对双CPU的测试，所以在使用双CPU时其对比的数值也是其它双CPU的基础数值。我们首先进行的是CPU的Benchmark的测试，数据如下：CPU的Benchmark测试可以显示CPU的整数运算和浮点运算能力，大致可以表现其在商业软件领域的水平。





测试的结果令我们十分满意，表现出了2个PⅢ 866EB应有的水平。从柱状图中我们可以看出，在数值上双PⅢ866EB比PⅢ 1G低，但它超过了为服务器使用的双Xeon（致强）PⅢ 667EB的水平，也大大超过了Athlon 1G，可以说显尽了威风。接下来是对CPU多媒体性能的Multi-Media Benchmark的测试，其结果也和在Benchmark中的测试结果一样，双PⅢ 866EB只比PⅢ 1G低，但它超过了其它的系统。



终于到了我们期待已久的磁盘性能（Driver BenchMark）测试了，系统测出来的分数高得吓人，竟然达到了19957分，超过了UDMA 66的基础数值（13000分），真正达到了 UDMA 100的数值。由于系统使用了双CPU，这就使CPU不再成为瓶颈了，可以让硬盘的高速性能充分发挥出来。南桥芯片686B是686A的改进版本，就是加入了对ATA UDMA 100的支持，686B上市后的性能反应并不很好，如今在双CPU的强大支持下终于可以扬眉吐气了。

测试的数据并不是D6VAA一直领先，在内存的测试（Memory Benchmark）中我们使用的这套系统就败下阵来。其分值低于双PⅢ 1G＋i820，也低于双Xeon（致强）PⅢ 667EB＋i840，甚至还低于Athlon 1G＋KT133，只是比双Celeron 500高一些。这说明内存还是这套系统的瓶颈，使强大的CPU性能无法发挥出来，和其它

测试中的领先形成了反差。不过就现在的SDRAM来说这种水平应该是正常了，要想提高也只有使用更好的内存DDR或RAMBUS了，不过不知道VIA会不会在下一个内存时代也推出其支持双CPU的芯片组，我个人认为是极有可能的，我们只能拭目以待了。

在系统对商业软件的性能测试时，我们使用了最新的Ziff Davis（ZD）的Content Creation WINSTONE 2001 V1.0。Creation WINSTONE 2001和Creation WINSTONE 2000的更新版本，主要加入了模拟运行软件的新版本和一些新的特性。Creation WINSTONE 2001可以模拟运行多个大型的常用软件，比如Adobe Photoshop 5.5、Adobe Premiere 5.1、Macromedia Director 8.0、Macromedia Dreamweaver3.0、Sonic Foundry SoundForege 4.5等等。Creation WINSTONE 2001在运行时会相继打开上述软件，并且执行指定脚本，不断地在各程序间进行任务切换，测试系统的性能。我们测试的这套系统在Creation WINSTONE 2001中的得分是49.1，这已经是相当高的了。我们在测试中也打开了像Adobe Photoshop 6.0这样对系统要求苛刻的软件，可以明显地感觉到在软件的执行和图片的导入上快了很多，所以说双CPU的系统在这种大型的软件面前是有很大优势的。

精英的这款D6VAA对显示系统的支持也很不错，由于使用了694X的北桥芯片，所以其可以支持AGP 4×的显卡，这也为双CPU的发挥提供了条件。我们在测试显示系统时使用了Quake Ⅲ Arena V1.17，相信有很多人用电脑是为了玩游戏，提高系统的性能是为了让游戏运行得更快，所以我们使用了游戏来测试双CPU的效果。要说明的是很少有游戏支持双CPU，而Quake Ⅲ就是为数不多的一种，其也是测试显卡的好工具。当你进入游戏时只有一个CPU在工作，你需要在控制台中输入命令，使2个CPU共同工作。在这里附上如何打开Quake Ⅲ Arena V1.17支持双CPU功能的命令：

进入游戏后按“~”切换到控制台

r_smp 0（关闭Quake Ⅲ Arena对多处理的支持，这状态是系统默认的）

r_smp 1（打开Quake Ⅲ Arena对多处理的支持）

在输入r_smp 1后，系统会提示你需要重新进入游戏，退出后再次进入就可以实现使用双CPU作战了。用2个CPU到底能有多少提高呢，请看我们的详细测试数据：（测试显卡为Creative 3D Blaster TNT2 Ultra 32M）

在第2个CPU被用上后，游戏的速度有了明显的提高，尤其是在对显卡的性能要求较少的情况如

Quake Ⅲ Arena V1.17

		640×480	800×600	1024×768
1×CPU	DEMO 1	92.1	67.5	44.3
	DEMO 2	90.6	69.0	46.0
2×CPU	DEMO 1	100.2	67.8	44.4
	DEMO 2	101.5	69.3	46.1

在640×480分辨率下，速度有15%的提升，但随着系统对显卡要求的提高，双CPU的效果就不那么明显了。原因是这时显卡又成系统的瓶颈了，这也是由于我们使用的显卡是TNT2，相信如果使用更好的显卡会有更为明显的性能提升的。我们在测试完成后又将显卡换成了Leadtek GeForce 256 DDR 32M来测试，发现正如我们所想的那样，性能有了更大的提高。

测试的工作我们就做到这里，其它更多的测试数据也只能继续证明双CPU对系统的性能有很大的提高，其实这个结果是可以肯定的，因为毕竟是多了一个CPU在工作。当然，精英的D6VAA也有它不足的一面。由于采用了双CPU来运作系统，所以你在CPU上的花费也将是双倍的，并且不是所有批号的Celeron都支持SMP（支持双CPU），而PⅢ的价格又相对较高，所以在你得到更多的性能的同时，你也会有更大的开销。如果你想只使用1个CPU来减少花费的话，那我还是建议你去买其它的主板吧，D6VAA就是为双CPU设计的。在声卡方面D6VAA整合了AC97的音效卡，在这里需要说明一下，就是AC97并不是声卡，而是一个声音的标准，符合这个标准的声卡都可以叫作AC97声卡。AC97的声卡不过是一个很小的集成在主板上的声卡芯片，其大部分工作是需要CPU来完成的，占用系统很大资源，而且其声音效果也实在不敢恭维。谁会在买了双PⅢ的情况下，去用一块AC97的声卡呢？所以这个声卡就是一块鸡肋，我在测试时就没有使用，甚至连它的驱动都没有安装。

我们对产品进行评测的目的就是找出它的优点和不足，这是我们的工作，缺一不可。我们将其挑出可以使广大读者有所了解，也可以促进厂商对产品的改进。不过，总的来说这款精英的D6VAA是比较不错的，性能达到了应有的水准，而且工作起来也十分稳定。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村行情

这段时间最大的消息莫过于nVIDIA发布研发代号为NV20的GeForce3显示芯片了。各大显卡厂商也都在第一时间发布了自己基于GeForce3显示芯片的显卡。但是离nVIDIA发布GeForce3的日子已经过去十多天了，我们依然没有看到GeForce3的样卡。这究竟是什么原因呢？我们从一些厂商那里得到了消息，第一批的GeForce3显示芯片的性能并没有达到预期的效果，据说还差很多。于是nVIDIA紧接着又推出了第二批的芯片。但是这批芯片的性能依然没有达到原先nVIDIA宣称的那样出色，仅仅是比上一批要好一些。不过究竟它的性能如何还是要等真正上市后才知道，这里我们先来看看它的一些技术特性。GeForce3使用0.15微米工艺制造，内置了5700万个晶体管，图形核心时钟频率高达200MHz，支持DDR SDRAM/SGRAM。正式发布的GeForce3显卡上将采用3.8ns显存，工作频率高达230（460）MHz ，通过230 MHz DDR总线时峰值内存带宽超过7Gbps，最高支持128MB 内存（开始大多数显卡的内存为64MB）。RAMDAC为350MHz，支持最高分辨率为2048×1536@75Hz。芯片内部整合TMDS传输连接数字显示，其最高分辨率为1600×1200。外部总线接口全面兼容AGP2×/4×（包括SBA，DME和Fast Writes）以及PCI 2.2（包括总线控制）。全硬件支持微软DirectX 8.0和OpenGL 1.2的所有特性，支持多种采样技术形式（MSAA）的FSAA（全屏抗锯齿），对于视频带宽采用两种方式加速，即压缩的Z buffer支持和早期基于Z test的HSR，支持纹理贴图高达32位的4096×4096。这些参数看起来真的是非常出色，只是真正推向市场的GeForce3究竟能达到什么样的水平还是未知数，大家只有拭目以待。

如果说这次内存涨价要找“罪魁祸首”的话，恐怕HY公司半导体部门是再也逃不掉了。本来最近一段时间SDRAM的供应与需求相对平稳，正是购买内存的好时候，加上Intel、Dell都暗示一季度的销售情况不佳，内存需求还会降低，许多人满心欢喜地决定再等两天。没想到天有不测风云，HY的半导体事业部要考虑脱离整个现代集团单干了，这下就等于甩掉LCD显示器等不赚钱的包袱，无债一身轻了。而且HY转产Rambus和DDR SDRAM的进展也比较顺利，所以国际上的那些分析家就开始说HY半导体部门前途无量之类的话，结果HY内存的价格就噌噌地上涨，结果我们现在只好用320元买128M的内存了。

从现在的情况看，香港市场上HY内存的价格还在小幅上升，主要是128M的，当然我们希望价格的上升是暂时的，而且目前也看不到内存价格的上涨有什么更多的因素支持，俺的观点是只要国外PC的销量不增加，内存的价格就不会上涨很多。

前些天听说不少主板厂家都宣布了降价，不过现在好像市场反应不是很明显，就拿联想的SX2E柜台报价还是970元，其他一些主流的主板情况也差不多，看来主板市场降价也遇到了不小的阻力。不过这个阻力主要是渠道的问题，因为渠道不通畅，过手的多了每人都加一点，价格自然就降不下来了，而且主板和其他电脑配件不一样，配电脑可以没有机箱、甚至光驱软驱，却不能没有主板，所以这也造成了一部分人宁愿高价守株待兔，也不愿意薄利多销的状况。厂商降价了，市场却不执行，当然了吃亏的还是我们用户，看来3·15不光要打假，还要理顺关系，让我们消费者能够真正得到实惠。

新品时报

DDR的加速预热期使各种DDR主板接连上市，各类DDR芯片组也炒得火热。微星正式发布两款Socket370/FC-PGA主板Pro 266 Plus-I和Pro266 Master-R，两款主板使用VIA Apollo Pro266芯片组，可以支持DDR与SDRAM内存。一块是Pro 266 Plus-I主板。该主板使用ATX结构，提供1 AGP Pro/1 CNR/6 PCI插槽，并且提供了3条DDR内存插槽，最大可以支持3GB DDR内存。这款主板提供了6个USB端口，集成声卡，集成IEEE1394接口，支持UDMA100。当然，这款主板也提供了微星擅长的开机检测LED。另一块是Pro266 Master-R主板。该主板使用了ATX结构，扩展槽配置为1 AGP Pro/1 CNR/5 PCI，这款主板与Plus-I最大的不同是：它可以支持DDR、SDRAM两种内存，并提供了2条PC133 SDRAM内

存插槽和3条PC1600/PC2100 DDR SDRAM内存插槽。另外，这款主板也集成了Promise的IDE RAID控制器，也集成有声卡，可支持6个USB端口。同样，该主板提供了开机检测LED。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	第一	第二	第三
CPU	赛扬 II 633	赛扬 II 600	DURON 600
主板	技嘉GA6VX7-4X-A	钻石CS65-SC	美达MIDA KT133
硬盘	希捷酷鱼 II 代 20.4G	IBM 75GXP DTLA-307020	希捷U10 20.4G

本排行榜信息由本刊中关村情报站收集提供。

外地市场

深圳行情

在CPU市场，大部分产品价格仍在跌，PⅢ-667EB（散）、PⅢ-667EB（盒）、PⅢ-733EB（散）、PⅢ-733EB（盒）、PⅢ-800EB（散）、PⅢ-800EB（盒）、PⅢ-866EB（散）、PⅢ-866EB（盒）、PⅢ-933EB（盒）的市场价格分别为1020、1080、1115、1200、1410、1470、1620、1680、2040元，同前几天比价格有跌，跌幅在10到20元之间。另外，赛扬二代566A、633A、667A、700A、733A今天的市场价格为460、546、625、668、725元，600A 最近几天缺货，667A、700A的价格基本未变，其余价格有跌，566A、633A、733A的跌幅分别为5、10、15元。再者，PⅢ-600EB今天市场缺货，其实，PⅢ-600EB已缺货好几天了，至于什么时候有货还不太清楚。

在国际市场内存颗粒持续上涨了4 天后，128M内存爆涨不为怪也。HY 128M重回300元档次怀抱，报310元，比昨天涨了15元，HY 64M报160元，小涨5元。宏基也涨了不少，AM164M/128M分别涨了3%、4%现报价为160元、290元，Apacer 64M/128M分别上涨9%、3%，现报190元、340元。KingMax，金邦还是按兵不动。

美格纯平786FD、796FD彩显今天缺货。据代理商介绍，由于美格彩显降价后目前在市场上性价比最好，近一个星期来销售非常火爆，现在厂家的货已无法供上，今天连样机都卖空了，不过据悉，这个星期六应该可以到货。

南京行情

昨天Intel CPU大降之后，今天的价格继续下跌。赛扬433、赛扬500、赛扬Ⅱ566和赛扬Ⅱ667的价格分别下降了20、10、20、10元，现在的售价分别为360/420/470/630元，而高端的P3价格今天并没有太大的变化，只有PⅢ-700E、PⅢ-800EB以及PⅢ-866EB的价格分别下跌了20、10、10元，最新的零售价格为1260/1410/1590元。至于AMD的价格今天暂时没有什么变化。虽然今天CPU价格的降幅并不是很大，但是应该还会继续下跌哦!

KingMax内存的价格昨天还在继续下跌，不过今天的情况却是相反，除了KingMax以外所有的内存价格全部上涨，HY 64M/128M/256M的价格分别上扬了5、15、10元，现在的零售价格分别为165/320/610元。早上Acer、Apacer的价格还在下跌，但是下午的时候就已经有了一些上涨，与上午相比Acer、AMI 64M/128M的价格分别上涨了10、15元，最新的售价分别为170/320元，Apacer 64M/128M的价格也分别有了10、50元的上扬，最新的零售价格为225/490元。据估计，内存的价格有可能还会继续上涨一段时间，不过由于国际市场上内存的价格一直在下跌，因此并不会影响南京的降价趋势。

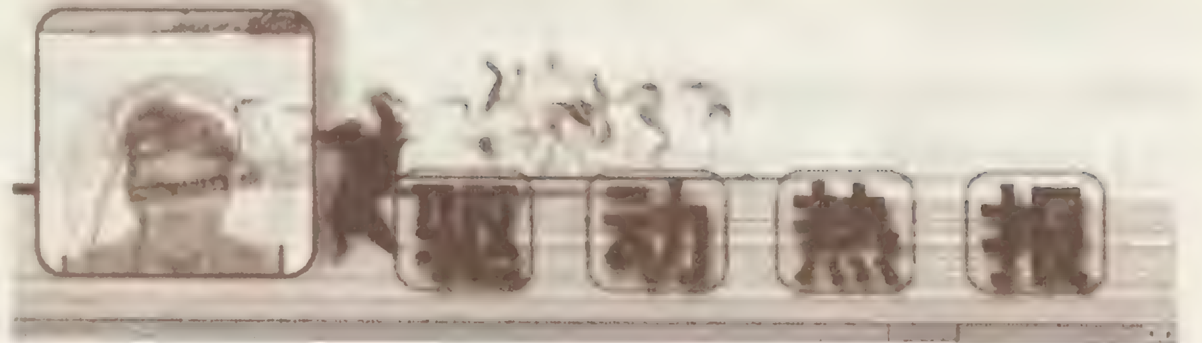
今天硬盘的价格还在继续下跌，但是降幅只有5-10元，昆腾FIREBALL PLUS As 20G的价格今天下降了5元，希捷U5 20G、U5 30G、U5 40G、IBM 40GV 20G、IBM 75GXP 30G以及WD 100EB的售价全部下降了10元。

武汉行情

AMD在前一段时间宣布停止生产Duron 700后，武汉市场就出现了缺货现象，但是因为一些经销商有一部分存货，所以前几天在市场中还能买到，但是今天这种CPU已经彻底清库了。Duron 700的报价是450元，而比它的主频只高一点点的Duron 750就要550元。 有这么好的性能价格比，难怪会有如此好的销量呢！不过就算是Duron 750如果和Intel的赛扬系列比起来性价比还是非常高的。需要注意的是大家如果选择AMD的雷鸟和钻龙，还应该选择一个比较好的风扇，因为这两种CPU的发热量着实惊人。

前一段时间，LG17英寸纯平795FT+和飞利浦17英寸纯平107P的价格分别下调至3250元和3580元，均有300元左右的降幅；现在，美格狂降后的价格终于浮出水面，其中两款17英寸纯平786FD、796FD的降幅均达到800元，现市场售价为2699元、2999元，而XJ810、XJ770、XJ570、570FD的价格也有500-200元不等的降幅。

中关村配件最新价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ 600EB	Socket370 散装	1540
	PⅢ 700EB	Socket370 散装	1300
	[illegible]	Socket370 散装 0.18 微米	680
	赛扬Ⅱ 633	Socket370 散装 0.18 微米	580
	AMD 雷鸟 1G	散装	2480
	AMD 雷鸟 850	散装	1380
	AMD Duron [illegible]	[illegible]	[illegible]
	AMD Duron 750	散装	580
硬盘	[illegible]	[illegible] 7200rpm	940
	[illegible]	[illegible] 7200rpm	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	1180
	[illegible]	[illegible] 5400rpm DMA100	1020
	[illegible]	[illegible] 7200rpm	1050
	[illegible]	[illegible] 2M DMA100	1420
显卡	七彩虹 霹雳3000	GeForce2GTS PRO 32M DDR	999
	小影霸 速龙6000	GeForce2MX 32M SDRAM	780
	ATI Radeon	32MB DDR	1750
	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	790
	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	900
	艾尔莎 影雷者GTS	GeForce2GTS DDR显存	2050
主板	[illegible]	Intel 815E	[illegible]
	[illegible]	VIA [illegible]	[illegible]
	[illegible]	Intel [illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible] CJLX2-C	Intel 815EP	[illegible]
内存	现代 HY-64M	PC100	[illegible]
	现代 HY-128M	PC133	310
	现代 HY-256M	PC133	620
	Kingmax 64M	PC150	250
	Kingmax 128M	PC150	500
声卡	[illegible]	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	130
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Sound Blaster Live! [illegible]	[illegible]	[illegible]
	Sound Blaster Live!	[illegible]	[illegible]
显示器	LG [illegible]	LG未来窗 17英寸 0.24点距	[illegible]
	LG 795FT+	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3280
	Acer 79P	17英寸纯平 0.25点距	3300
	SONY E200	[illegible]	[illegible]
	PHILIPS 105G	1280×1024 0.27点距	2450
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	3400
光驱	[illegible]	DVD	[illegible]
	[illegible] 50x	50x	[illegible]
	[illegible]	DVD	[illegible]
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	[illegible]	1300
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



ELSA

2001年3月8日ELSA发布艾尔莎Erazor Ⅱ/Ⅲ/Ⅲ LT/Ⅲ Pro/X/X2显卡最新驱动4.12.01.0756版For Win9x(9)基于公板驱动7.56版，支持视频输出。

ATI

2001年3月7日ATi发布Radeon系列显卡最新驱动5.13.01.3102版For Win2000。适用于ALL-IN-WONDER RADEON、RADEON 64MB DDR、RADEON 32MB DDR、RADEON 32MB (SDR)、RADEON VE等型号RADEON系列显卡。包括完全DirectX 8优化，支持ATI新推出的Multimedia Center 7.1版(可以在驱动之家下载到)。这是ATI官方发布的附带技术支持版本。

nVIDIA

2001年3月7日nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce 3系列芯片显卡公板最新驱动10.80版For Win9x/Me。这是第一款宣布正式支持GeForce 3的nVIDIA公板驱动，据国外一些测试表明性能有相当幅度的提升。

Intel

2001年3月3日Intel发布英特尔810、810E、810E2、815、815E、815EM芯片组公板视频部分最新驱动PV6.2版For Win9x/Me。加入了硬件运动补偿的支持，当你使用软件播放DVD时将会感到更平滑和流畅；新加入了对810E2及815EM这两款芯片组的支持；加入了848×480分辨率的选项；针对DirectX8做了优化支持。修正了长时间运行3DMark2000会死在32MB Texture Rendering测试的问题，修正了Madden Football 2001中的纹理错误问题，修正了当从挂起或待机模式恢复后屏幕显示错乱的问题。

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2001年3月9日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第4期\DRV\下。

E



偶尔从书上看到，正在孕育新生命的女性是最美丽的。她们纤柔、包容，心中充满了爱与期盼。在她们的孕育和呵护下新生命健康地成长，最终降临在这个世上。

现在，在我们的编辑部里有这样一群人，他们也在孕育着。不过他们所孕育的内容却有所不同——那是一本书，一本由7个人精心制作的增刊，256页的内容中上演了上网的全部过程，每一个教程都如同师长亲临般地悉心指导。

现在我们不仅已收齐了所有征求的稿件，而且还可以看到这本书的轮廓。我们共同的“婴儿”在慢慢地长大成形。

当然，我现在所处的时间还只是3月，而当您拿到这本杂志时，应该已是春意浓浓的4月。那时也许你将意外地发现，那个孕育中的“婴儿”竟然有几张“照片”已贴在国内的一些大小网站上。呵呵，不用惊奇，不用张大嘴巴，那是我们的预览版，确切的日期应该就是4月1日（愚人节？）。从4月1日开始在国内的一些大小网站上也许会出现我们的预览版，当然你也可以发Mail给zengkan.net@popsoft.com.cn来订阅一份。

我们的期盼，您的期盼；我们快乐，希望您也喜欢。《增刊.net》——孕育着大众软件的新生命，2001年5月1日即将降临世间。

林飞

exert@popsoft.com.cn

HTML的替代者——XML

本刊编辑部企划 彩子撰写

序言

长期以来，广大的Web编程者使用的一直都是HTML，但是HTML不易于扩展，已经不能适应目前网络发展需要。为了解决这些问题，1998年专门为World Wide Web的发展开发通用协议和标准的组织W3C审查并推出了另一个有关Web页面制作的标准技术规范，这种规范被称为XML。XML标准发布后，许多知名厂商都宣布了对XML技术的支持，其中包括IBM、Sun、Oracle、Microsoft等知名厂商。

XML是什么？

XML全称为可扩展的标记语言，不过实际上它和真正意义上的标记语言还有着相当多的区别，它是一种允许用户对自己的标记语言进行定义的源语言。简单来说，如果HTML是一个描述系统，XML就是用来定义这个描述系统的，使用XML就可以定义出像HTML这样的系统。

除了XML外，还有两种标记语言，分别是SGML（Stardard Generalized Markup Language，标准广义标记语言）和HTML。它们都是利用各种标记使文档规范化格式化，以便于信息的整理与交流。这些标识语言的发展过程中，SGML是最先问世的，SGML应用的前题下Web和HTML语言也应运诞生。之后人们对于Web信息交流的要求日渐复杂，HTML语言已经满足不了这种需求，XML适时的出现了。

SGML的主要应用范围是在文档中表达一些数据，它已经出现了十余年之久。HTML和XML都是从SGML发展而来的文档形式。它们之间都有一些共同之处，但是HTML是SGML的一个应用，而XML是SGML的一个精减的子集。SGML是一个用来定义在电子表格中如何对文件的结构和内容进行描述的国际标准（ISO-8879）。为了满足各种不同的页面表达需要，SGML设计得非常复杂，因此使用起来很不方便，使得其未能得到普及和大规模的应用。而XML大约只保留了SGML中80%的功能，并且大大减少了SGML的复杂性。XML使用起来非常容易，其复杂程度大约只有SGML的20%，因此它一经推出即受到一些用户的欢迎。

XML的特性

XML的出现大大丰富了HTML的描述功能，它可以描述非常复杂的Web页面。如复杂的数学公式，化学分子式等等。XML的特性主要分为4个大方面，分别是：结构化、自描述、可扩展和浏览器自适应。

1.结构化

XML是一种极端标准化的语言规范。类似于SGML，XML文件利用了一个DTD（Document type definition，文件类型定义）规范，DTD规范是一个用来定义XML文件的语法、句法和数据结构的标准。DTD还可以定义在使用每一个你所声明的元素时是必需的、可选的还是有条件的，以及可允许的属性值的范围是否有所限制，是否有一个缺省值，或者是否允许有空标记等。

XML带有一个XML语法分析器，XML语法分析器使用DTD来确定一个文件是否是规范化的，就是说它是否包括了正确定义的开始和结束标记。如果它是有效的，那么说明它完全遵守DTD规范。这种规范不允许有任何形式的变通，即使是一个小错误也会导致整个文件通不过XML语法分析器的检查。一个XML语法分析器可以通过内置的DTD，或通过使用<DOCTYPE> HTML元素外部定义的DTD，或通过使用描述逻辑规则或一个外部定义的处理指令集来自动检查Web页面是否完全符合DTD规范。

这些更严格的数据结构的好处之一在于用户可以很容易将文件的属性映射到数据结构或对象分级结构中。这就使在客户端的浏览器和数据库之间来回传输文件变得很可靠，也使用户可以使用结构化的XML文件作为一种中介体让数据在两种数据库之间灵活地进行转移。也就是说，人们得到了一种从文件中检索信息的可靠方法，这也就是人们所

熟悉的语法分析。另一个优点是使各种格式的XML文件都可以被机器识别。允许机器能够识别各种格式的XML页面就可以让不同的站点之间自动共享不同格式的数据。使用DTD，用户甚至可以通过一个共同的描述连接不同格式的数据。

2.自描述

并没有任何要求规定XML文件必须是可以自描述的，只要求是结构化的就可以，但带有自描述可以增强Web的检索功能。这些描述被称作“元数据（metedata）”，它们可以包括有关一个文件的信息如安全（谁可以阅读它）、阅读范围、文件内容、文件是用什么语言写的、作者是谁以及关于这个文件的其它任何信息。虽然HTML也有一个类似的增加元数据的功能，但是它未能很好地对交换不同元数据属性的格式进行定义。



元数据的存在可以大大增强Web的检索和导航功能。通常普通的HTML完成这样一个查询过程是非常复杂的，但有了XML后Web页面就可以自动完成这一系列的查询过程。

元数据的出现使得使用软件代理变得更加简单。代理这个词在计算机方面应用得非常广，人们对它的理解也不尽统一。这里所描述的代理是指一个能够从网络上的多台机器中根据用户的需要搜集信息的一个有线程对象工具。通常代理都被认为是“智能的”、“可移动的”或者是“个人化的”。XML元数据允许一个代理变得更加个人化，由于它能够访问数据的描述，这些描述将有助于代理找到它所需要的信息。

3.可扩展性

XML的一个中心特性就体现在它的名字中——可扩展性，也被称为可扩展或可定制的能力。可扩展性一直是HTML的弱点，由于HTML被定义成一套固定的标签集，人们不可能增加新的标签而又不破坏HTML标准，但现在Web页面需要表达的内容越来越丰富而复杂，标准HTML规定的标签远远不能满足页面设计的需要。为了解决标准HTML目前的限制并且考虑到未来Web页面发展的需要，就要求新的页面标签具有可扩展性，能够创建新的标签。在XML中，标签是由DTD定义的，正是它定义了在一个文件的结构中允许有什么样的应用，例如：浏览器、检索数据库、打印引擎等。

4.浏览器自适应

如果一个XML文件是结构化的，那么这样的一个文件应该能够适应各种不同的浏览模式。目前就有了用XML开发的为了能够运行在移动电话的小显示窗口上而设计的Web页面。这种类型的文件允许使用标准的电话接口进行简单的导航处理，如使用不同拨号键来表示不同输入信息。在有必要的前提下，还可以将其作为一种将文本翻译成可读的语言格式的有效方法。

XML提供的软件功能还能够对用户输入的数据进行动态的计算和显示。人们可以将股票的价格实时地输入到一个XML格式的表格中，这个表格就能够动态地计算股票的赢亏情况，而这一切都不用借助浏览器即可完成。一些XML的专门应用开发商还在软件方面增加了更多的功能。

XML的自适应特性使得用户和开发人员都得到了更大的益处。目前，页面设计人员必须编写HTML、HDML或具有CSS（级联风格表单）的HTML等格式的文件才能在浏览器中进行显示。如果使用了XML，Web页面的制作和显示将更加方便。如CSS 2就是CSS的下一个版本，它可以利用XML的表格功能来进行多栏和多维国际化显示（用于多种不同的语言如需要从上往下阅读或从右向左阅读的日语）。有了这种风格机制，开发人员就可以为同样的数据创建多种浏览形式，以便满足不同地区和不同爱好的用户需要。

XML走过的路

在刚刚开发出来的时候，XML仅得到了一部分浏览器生产商和网络管理联盟的支持。其中最为人关注的要数Sun公司宣布开发XML的Java扩展部件的计划及桌面管理任务组（DMTF）发布的XML编码规范，该规范作为其基于Web企业管理（WBEM）倡议的一部分使通用信息模型（CIM）的数据使用XML。

1998年10月，微软宣布它将在Windows和Internet Explorer 5.0中包含现有的XML标准。

Netscape公司在1999年7月发行的Netscape Navigator 5.0版的核心引擎Gecko，据说也全面支持CSS和XML文档。

1999年7月，Novell宣布向NDS增加支持XML的计划，同时Bowstreet Software在基于XML和LDAP的标记语言之上开发出的Directory Service Markup Language（DSML，目录服务标记语言）得到了业界的广泛支持。

之后全球最大的电子商务供应商Oracle公司也宣布将加大对XML的支持力度，着手开发从Java到XML过渡的产品，并发布了支持XML的Oracle开发工具最新版本JDeveloper 3.1和Oracle开发工具包（Oracle XML Developer Kit）。

XML 一点隐患

由于被应用的速度很慢，XML的性能很难为人们所熟知。日本著名洁具生产厂家东陶（TOTO）曾计划构筑与顾客以XML格式交换订发货数据的办公用品供应系统。在开发前他们专门以顾客为对象进行了“是否对XML非常了解”的调查。调查结果显示有接近9成的顾客回答“根本没有听说过XML”或“好象是能在报表软件中使用的一种格式”。这样一来，由于以XML格式进行数据交换的优势未能深入人心，所以东陶只好对采用XML的开发计划亮起了红灯。

XML的设计初衷是能够在一个“松散结合的多协议”（如Web）环境中很好地工作，在这种环境中管理人员不能对所有节点进行集中控制。虽然XML开放设计的数据交换给用户带来了极大好处，但它是以客户机上的速度为代价的。专家们认为XML的设计显然没有将效率作为格式本身的目标，于是他们带给大家一个疑问：我们究竟失去了多少效率。除此之外安全性也是人们担心的问题。

XML 形形色色的应用

1.XML/EDI电子数据交换

EDI（Electronic Data Interchange）是用电子技术代替基于纸张的操作手段，主要用于公司之间的单据交换。XML丰富的格式语言可用来描述不同类型的单据，如信用证、贷款申请表、保险单、索赔单以及各种发票等。结构化的XML文档送至Web的数据可以被加密，并且很容易附加上数字签名。XML的安全保密措施可在EDI的应用中充分显示它的魅力，并有希望推动EDI的大规模应用。

2.化学标记语言CML和数学标记语言Math ML

CML（Chemical Markup Language）和Math ML（Mathematical Markup Language）是XML的两个分支，分别应用于描述化学和数学公式的标记语言。CML可描述分子与晶体结构、化合物的光谱结构等。而Math ML的出现则为数学家带来了福音。自Web问世以来，数学家们第一次可以将数学公式精确地显示在浏览器上，而这个愿望的实现主要是依靠Math ML。

3.OSD开放式软件描述格式

软件集合包在网上的发行一直处于试行阶段。OSD（Open Software Descriptipon）是XML的一组用来描述各种软件产品的标记集，可以详细说明软件的规格、使用说明以及可运行平台等。

4.CDF通道定义格式

通道定义格式CDF（Channel definition format）是Microsoft在IE 4.0浏览器中使用的XML数据格式并用于描述活动通道的内容和桌面部件，它主要用于指明经过通道的信息及其更新情况。CDF使不同平台的互操作成为可能，使Web发布者可以控制推（push）技术。专用的推技术将不再影响不同推技术的互操作性，这样一来从互不兼容的平台上可以获得相同的Web内容。

5.OFX开放式财务交换

OFX（Open Financial Exchange）也是XML的一种标记集，专门用于描述会计事务所与客户之间的业务往来。使用OFX，客户与会计事务所之间可以直接交换财务数据，包括电子银行和支付协议等说明文件。

XML具有许多优点，遗憾的是它目前仍不为世人所熟知。为此，许多知名厂商研究者都在为XML的推广和应用而不懈努力，并且已经在一些方面得到了应用，例如微软的.net计划就以XML来充当一种不同种类数据之间交换的基本途径。作为一种让不同的数据和平台在World Wide Web上进行平滑沟通的规范，可以预见，XML在将来一定会得到广泛的应用。



网站也"换肤"

四川 王季

你想拥有一个能像Winamp一样每天给人全新感觉的"百变网站"吗？你想让你的网站拥有独特的多语言支持吗？你想从此不再为网站改版重设计后的更改页面、上传文件等一系列琐事烦恼吗？你想获得网友们对你辛勤劳动的称赞吗？只要你在网站建立时稍加付出，就可以真正做到一劳永逸，让你的网站轻松"换肤"。

术前准备

对于大多数网站来说，一个页面除了中心的主题内容外，其他内容一般都是所有页面共有的网站标志、菜单导航等公共元素。因此，我们在改版时主要也就重新设计一下菜单、背景以及排版方式等公共元素，而中心文字或图片内容并没有改动。我们所指的"换肤"，也就是指对公共元素的替换。因此，设计出几套精美的"皮肤"（Skins），即主页模板，是我们工作的主要内容。对于一个有经验的网站设计人员来说，一到两个小时就可以设计出一个很不错的主页，这一点应该不成问题。如果你一时间缺乏"灵感"，也不要紧，因为一个网站并不需要"换肤"过勤，每个月换一次就已经足够，以免造成不必要的资源浪费。

想要完美"换肤"，除了有精美的Skins，我们还必须对中心主题内容有所要求。为了在改版时获得较大的弹性，整个页面主体排版的工作我们将完全交给"皮肤"，因此主题内容里面最好不要包含各种经过特殊排版的内容，特别是绝对定位的层（Layer），或者是规定了可能超过以后新页面主表格（就是以后新页面放中心内容的地方）宽度的表格，因为它们可能破坏新页面的显示效果。究其要求，以网页的中心内容能轻松放进新页面主表格为宜，例如新闻、歌词和其他各类文章。同时，为了和以后新页面的整体风格相适应，最好不要单独指定各种文字和表格的颜色或字体属性，如果必须加以区别显示，请尽量用CSS表格来指定。

在"换肤"前，我们必须对以前的文件进行处理，将各种旧的公共元素统统去掉，只保留中心内容。一个标准的页面，源文件应该如下：

```
<Html>
<Head>
<Title>文件标题</Title>
</Head>
<Body>
<P>（注：这里是页面的中心内容）</P>
</Body>
</html>
```

现在我们就可以正式开始"换肤"了。其实，无论是FrontPage还是Dreamweaver，都给了我们一个轻松"换肤"的方法，那就是使用公共模板（Templates）。

基础篇

以FrontPage2000为例，打开站点的一个页面后，按鼠标右键选取"共享边框"。（如图1）选择"应用到所有网页"，然后根据需要选择"上"、"左"、"下"、"右"的边框。确定以后，我们可以发现原来的页面周围多出了几个用虚线标出的方框。根据提示，将自己的网站标志、菜单导航等内容放入框中。一旦保存，站点内所有页面都会披上新的Skin。以后只要更改任何一个页面的共享边框，整个站点的页面都能够同步更新。同时我们还可以建立一个CSS样式表文件，用以控制网页的文字和背景等各种属性。选择菜单上的"格式"，"样式表链接"（如图2），将其用在所有网页上。

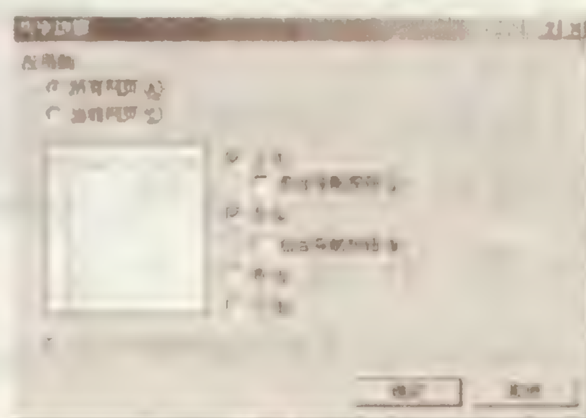


图 1



图 2

方法综合评价

优点：使用简单、方便，适合初学者。

缺点：边框可选择的方式太少，不能完成较复杂的排版。平时只要对边框内容有一点不经意的

改动，FrontPage就会自作聪明地更新所有页面，导致UpdateNow等ftp软件上传整个站点文件，

中级篇

和FrontPage相比起来，Dreamweaver的功能就强大多了。

首先我们必须将新设计好的页面在Dreamweaver4里打开，转存为模板（Save as Template）。由于Dreamweaver是依靠“可编辑区域”（Editable Region）来确定网页中心内容位置的，因此无论新页面排版多么复杂，只要我们指定了“可编辑区域”，Dreamweaver就能够自动对中心内容套用模板。选择模板文件中将替换为中心内容的文字，打开 Modify→Template→New Editable Region对话框（如图3），给可编辑区域取一个名字，比如“maincontent”。

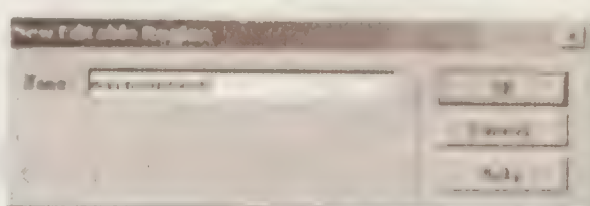


图 3

保存模板后，打开一个已经过处理的待“换肤”文件，选择Modify→Template→Apply Template to Page（如图4）选中刚才新做的模板。这时可能出现一个“Choose Editable Region for Orphaned Content”对话框（如图5）。这是因为此网页原本没有使用模板，因此没有Editable Region标记，Dreamweaver不知道中心内容是哪些而无法自动进行套用。由于我们经过处理的文件所有内容都要保留，在此直接选择“maincontent”即可。遗憾的是，Dreamweaver没有对全站已有旧文件自动套用模板的功能，所以对于原来的内容我们只能手动逐个修改（也可以用“查找替换”功能给站点旧文件加上标记），所以它更适合一个新站点。对于以后的新网页，我们需通过File→New from Template建立。

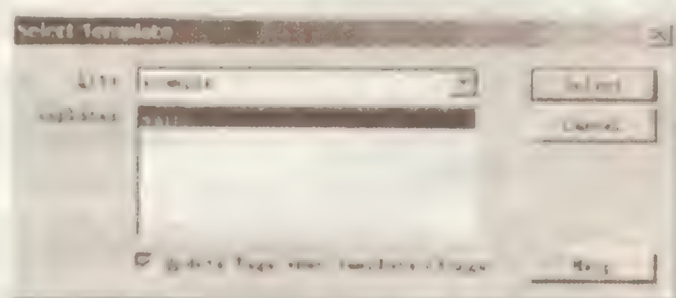


图 4

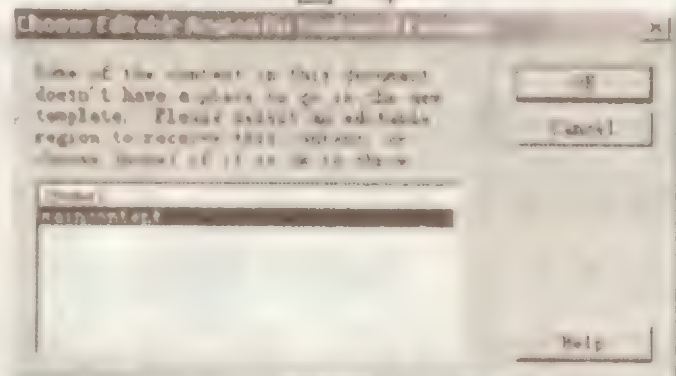


图 5

以后如果想给站点“换肤”，只需要改动模板文件就行，不过别忘了加上“maincontent”这个可编辑区域。

方法综合评价

优点：功能更强，排版更灵活，“换肤”更彻底。

缺点：套用模板时，对旧文件的处理很不方便。同时和FrontPage一样，“换肤”后需要上传所有文件。使用时比FrontPage稍复杂，需要有一定Dreamweaver使用经验。

高级篇

有没有只需更新模板，而不用上传所有文件的方法呢？如果熟悉JavaScript编程的话，这里我们可以通过JavaScript来实现。现在有相当数量的网站都已经采用JavaScript来动态生成导航栏和版权声明等内容，但是我们做的需要更加彻底。其HTML标准源代码如下：

```
<Script src="/include/share.js"></script>
<Html>
<Head>
<Script src="/include/head.js"></script>
<Title>Title</Title>
</Head>
<Body>
<Script src="/include/top.js"></script>
<P>Here is the content.</P>
<Script src="/include/bottom.js"></script>
</Body>
</Html>
```

为了整个站点处理方便，我们这里对JavaScript脚本文件用了绝对路径，每段后有“<script>”的代码可以用Dreamweaver的“全站查找替换”功能插入。

将文件“share.js”放在顶部，是为了获得更快的执行，并给以后各种功能扩充提供方便，可放入各种函数、变量、弹出窗口等代码。

文件“head.js”主要是为了输出CSS表格样式，内码标签等内容。

文件“top.js”是用来输出中心内容以前的代码，例如站点标志、菜单导航及中心表格的“<table>”标记。

文件“bottom.js”是来输出中心内容之后的代码，如中心表格的“</table>”标记和版权声明等。

由此可见，我们所用的JavaScript主要是为了输出HTML源代码。在这里我们需要用“document.write”输出语句，但是由于“document.write”不能直接接受HTML源代码，直接将HTML代码分别复制到各“.js”文件中会导

致错误。所以，我们必须先将HTML源代码进行格式的转化，让其能放在document.write的“('”和“');”之间。

上述步骤如果你有相关的工具就好办了，否则你可用Dreamweaver的查找替换功能将HTML源代码中的所有“"”、“'”、“(”、“)”、“;”前面加上“\”，改为“\"”、“\'”、“\(”、“\)”、“\;”。然后去掉所有多余的换行（如图6），在查找替换里去掉选项“Ignore Whitespace Differences”，在search栏里按Shift + Enter，添加一个空行，然后选择Replace All。完成以后，再按要求将各段代码放进各自script文件里。

然后我们可以打开IE进行测试。有时候由于HTML代码过长，经过转换以后直接放入document.write可能在浏览时出现错误。这时你可以试着将代码分成2到3段，用2到3个document.write语句输出。如果问题仍不能解决，可检查一下是否由HTML源代码中的JavaScript导致。

方法综合评价

优点：以后想要“换肤”，直接更改js文件并将其上传即可，非常适合文件较多的大型资料网站。同时由于IE对js文件及其涉及的图片等内容只下载一次，网页的显示速度比以前大大提高。

缺点：要求对HTML和JavaScript有一定了解，制作js文件稍花功夫。并且现在一些人为了安全，关闭了浏览器的JavaScript支持，可能导致“皮肤”不能正常显示。对此，你可以用<noscript>标签加上没有JavaScript时的替代内容，可以是一段警告，例如：“为了正确浏览本站，请打开浏览器的JavaScript支持。”

建议：虽然理论上每一个页面都可以用JavaScript进行“换肤”手术，但我们并不提倡对首页进行同样的处理，因为作为站点给人的第一印象，首页应该能够痛快地显示而不需要求访问者打开JavaScript支持。而且一般情况下首页的设计有别于其他页面，内容更多、排版更复杂，难以和其它页面一同处理。同时，所有页面均使用JavaScript Skin，各种搜索引擎将不能对全站点文件进行索引，减少你的页面访问量。

进阶篇

学会了用JavaScript输出“皮肤”，你是否想过通过修改，让其实现一个页面输出多种语言或风格“皮肤”的独特功能？

要想让一个页面实现多语言支持，必须要求中心内容为全球通用的英文或图片。以一个页面同时支持英文、简体中文、繁体中文的英文歌词网站为例。网站的标准页面和高级篇一样。我们的实现原理是通过代表内码种类的Cookie的值，自动载入不同的Skins，包括CSS、内码标记、菜单等全套内容。

首先，我们需要做一个首页，让访问者选择想要的语言Skin。以en、gb、big5分别代表英文、简体中文、繁体中文。具体方法过于专业，在这里就不一一详述了，大家有兴趣可以自己去研究。

方法综合评价

优点：让你轻松做出真正的国际站点。非常节约磁盘空间，适合不支持ASP、PHP的主页。

缺点：站点类型受限。同样离不开JavaScript的支持，显得高不成低不就。水平要求更高。

专业篇

要想获得真正的专业“换肤”效果，我们还是离不开ASP或PHP的支持。因为只有这样才能真正“换肤”而输出给访问者不留丝毫痕迹。这类方法很多，在此就不一一列举了。

在多语言“换肤”方面，ASP功能更是强大。我们可以轻松做出Hotmail.com那种多语言自动识别功能。只要设定theVersion = navigator.systemLanguage，然后根据theVersion所获得的系统语言代码（Language Codes）就可以了。

常用的Language Codes:

zh-cn Chinese (PRC)　zh-tw Chinese (Taiwan)

zh-hk Chinese (Hong Kong, S.A.R. China)　zh-sg Chinese (Singapore)

en-us English (United States)　en-gb English (Great Britain)

en-au English (Australia)　en-ca English (Canada)

通常我们只需让其判断简体中文、繁体中文两种就行，其他地区可以直接选用默认的美国英语。

方法综合评价

优点：功能强大，“换肤”时不用上传大量文件，比用JavaScript更方便。

缺点：需要后台支持，仅适合专业人员使用。

以上几种方法，各位可根据需要和条件选择。

特立独行的精神世界

——人文精神主题网站评（续）

上海 Siegfried Shiva

风致第十七——门外的徘徊

网名：信仰之门
网类：神学
网址：http://godoor.home.sohu.com/
网主：思路

一般来说，以纯粹的信仰见证为主调的基督教网页我都是打开后又关上的。理由很简单：我不是一个基督徒，我能和神学产生交流的地方，只有语言的世界。而在语言的世界，凡是能说清楚的，



都应该说清楚，而一旦遇到不能说清楚的事情，双方也必须明白无误地说：让我们保持沉默。

但这里不是。

我点开这扇黑暗之中的华丽之门，看到的GIF图片是仿哈姆雷特句式制作出的一条警句：“进入，抑或……迂回”。也许对我这个在神的门外徘徊许久的人来说，这是一句有隐喻意义的台词，但不管怎样，对扎扎实实地用学识构造出来的神学殿堂，我还是怀有由衷的敬意的。

这个网页的栏目非常多，从首页到聊天室有21个之多，其中我比较感兴趣的是“文化视角”、“关注科学”和“影像传神”。

“文化视角”里的第一篇是杨剑龙的《基督教文化与中国现代文学》，那是一篇毫无学术价值仅具有向患有宗教恐惧症的人群进行启蒙教育意义的文章，而赵家玮、邱其玉、C · S · Lewis等人的作品也水得很，一读下去，就知道他们的人文根底薄得要死。幸而里面有篇陈韵琳的《<复活>精神与<浮士德>精神》，虽然作者对复活精神的理解相当肤浅，但对浮士德的救赎分析还是比较到位的，更主要的是这种分析不是基于文学本身而是基于基督教文化的，所以它的解读别有一番天地。相比之下，她写的关于莎士比亚戏剧的分析由于缺乏基督教文化的关照，所以读起来马上就变得味同嚼蜡，简直就是中学作文。其实，她的思想在《从圣乐看作曲家最后的心灵超越》里反倒更成熟些。

“关注科学”里主要内容集中于科学与信仰的论争，具体就表现为对达尔文主义的防御与反击。对于这个老问题我的立场向来是从不偏袒任何一方，只看谁的言语更能自圆其说。其中王一乐的一篇《宇宙观与科学》很有意思，作者从科学史角度出发，提出科学的因果规律是因袭上帝智慧的观点，这种论证方法似乎颇为熟悉：过去国人面对西洋人的火器时也常说此乃因袭中华之火药发明云云。不过，刨去价值层面上的嘲讽，单就逻辑推理上来看，他的这个提法也不无道理。而另一篇柯志明的《科技与存在之阴暗》，相对来说在推理上就有极大的破绽，最让人发笑的地方就是全文的腰眼：“人既不可理解自身，又如何能理解身外的‘世界’？”（多像当年孔子“未知生焉知死”这种以价值序列来代替逻辑序列的风格）作者身为文化大学哲学博士，就凭这句模棱两可的伪推理，顺理成章地得出了人之存在未被科学照耀因而其仍是阴暗的结论，并进而隐约暗示我们唯有神的光芒才能照进这最后的阴暗的，即便我知道他的结论是有意义的，但我还是判其论证为无效论证。要和科学对话，首先要理清逻辑领域和意义领域，否则逻辑和信仰混一块儿来讲，一定又生出一堆话语垃圾。

在“影像传神”里，台湾省中正大学心理学博士苏友瑞对《泰坦尼克号》电影所作的分析是相当精彩的，他从“自由”和“责任”这对矛盾概念出发，对流行文化与受众的关系进行了微量而又有效的剖析，并在行文最后发出了一个知识分子想与民间真诚对话的渴望：“我希望作为一个愿意积极

入世的知识分子，能够真正走入现实世界，去了解人心的喜怒哀乐，与之同悲同苦……”

另外，“作者专栏”里的基甸文集是值得推荐的，他的文章思路清晰条理清楚，那些徒有狂热身体却无冷静大脑的追神族们实在是该向他学习。而在圣经典藏里，你除了可以找到英文版本的英文圣经外，还能按图索骥找到一本德文的马丁·路德版的圣经。在那里，你可以在阅读中感觉到当年马丁·路德的伟大：他让上帝的言说而不是教会的言说，成为人可以言说的言说。

“Den ersten Bericht habe ich verfat, Theophilus, von allem, was Jesus angefangen hat, zu tun und auch zu lehren.”（“提阿非罗阿，我已经作了前书，论到耶稣开头一切所行所教训的。”）

是这样么，马丁·路德？

风致第十八——敬畏：在数学所指的夜空下

网名：分形频道
网类：几何学·计算数学
网址：http://best.163.com/~sbw/
网主：孙博文

这个网站我已经发现一个多月了，几乎每次打开它，我都在那里如饥似渴地学习。

分形（Fractal）一词，是曼德勃罗创造出来的，其原意具有不规则、支离破碎等意义，好多年前我曾在朋友老挖自己用Delphi语言自编的程序上见识过它的美丽，那种美丽只有把宇宙的年龄倒退二百亿年后才能识得，任何纯粹依靠人类智力的艺



术品都无法比及它的宏美图景的万分之一——没有办法，数学是最接近逻各斯的。

在“分形入门”栏目里，有关于分形理论初步知识的详细说明，最直接的解释就是直线图形是1维的，正方形图形是2维的，而某些图形则是1.5850……或1.2618……维的。那么，这些图形就是分形。在《跨越分形4》里，文章给出的简单分数维计算公式是d＝lg N／lg（1／r）。其中，d是图形维数，N是图形等份数，r是每一等份的缩放比例数。你要是不相信世界上还存在分数维图形，那么，请去那里看一看Koch图形就明白了。在《跨越分形7》里，一片蕨类植物的叶片依靠一个正方形框架一分为四的N次迭代而制作出来。在《跨越分形11》里，Julia集的颜色如何添加的奥秘也真相大白。另外，在“分形学校”栏目里，有的是各种分形图形的源程序代码，其中包括有Q-Basic语言写的Sierpinski地毯，Delphi语言写的MandelBrot和Julia集，OpenGl语言写的三维随机分形地形生成等等。份量之重，足够绞干你今天所有脑汁。

累坏了吧，接下来说些轻松的娱乐一下。比较起来，“分形影院”里的作品是既直观又好看，保你看了还想看，尤其是“放缩1”这部作品。动作流畅画面精致，让我百看不厌。更多的图片展示则在“分形展厅”，说实话比起国外那些分形艺术家来，网站主人孙博文的作品还真有点幼稚，其中，我认为Gerald Abrecht、Janet Preslar、Sylvie三人的作品是最富有美感的。除了视觉享受外，这里的“分形音乐”栏目还提供根据分形原理制作出来的MIDI音乐，在Win Media Player的软件支持下，我发现分形曲3像巴赫的管风琴，分形曲6像中国古筝，而分形曲7像是肖邦的钢琴……这些音乐听起来虽有些单调，但当初数学家们在弦上根据不同比例而制定五度音程八度音程这些音律的时候，谁又会想到它们在今天的灿烂表现呢。

有时候，我的确是非常认同毕达哥拉斯的猜想的，他猜想数是先于一切而存在的，只不过他着迷于整数及光滑几何学，而如今我却沉迷在分数和复杂图形中，这种复杂来源于无数次简单的重复运算，唯一不同的是每次运算的数字在成比例地减缩而每次运算的数量却在成比例地增加，而这一切的原由仅是因为维数是可分的。而在数学上，继分数维之后，复数维及无限维的出现也就成了顺理成章的事，倘若哪天出现关于维数的阶数理论的话，我是不会觉得奇怪的——我们所处的世界太神奇了，在这瑰丽无比的神奇面前，我惊奇万分地仰起头来，在看着满天星空的时候，放下的是我曾经高傲过的心灵。

应用心得

Windows 98的几个实用妙技

河北 吴泽平

尽管现在Win2000已开始“横行霸道”，但Win98仍然是PC用户使用的主流操作系统。鉴于此，笔者特将自己积累的几则经验献给大家，希望能对大家有所帮助。

一、妙用“系统信息”

“系统信息”是Win98中在“开始”→“附件”→“系统工具”中打开的一个可以察看硬件资源、系统组件和软件环境等全面信息的工具软件。它在系统维护方面具有广泛的用途，以下是它的几个应用实例:

1.检测光驱的数据传输速度

运行“系统信息”程序后，单击左侧窗格“组件”旁带“+”号的展开目录，再单击“多媒体”旁的加号。将一张质量较好的光盘放入光驱，然后选中（即使该项变成粗体字）“多媒体”下的“CD-ROM”项。经过一段时间的测试之后，有关CD-ROM性能的一些指标就显示在右侧窗格中。包括：驱动器符、光盘总容量、数据传输速度、读取数据时的CPU占用率，甚至还能测出光驱的型号。

2.搜索“自启动”程序

相信很多人都不知道Win98启动时干了些什么，如果你想知道，就运行“系统信息”程序。单击左侧窗格“软件环境”旁带“+”号的展开目录，再选中“启动程序”项。则Win98启动时加载的所有程序均被显示在右侧窗格中。包括：程序名称、装载源（即通过什么方式加载的）和“自启动”程序所在的完整路径和完整文件名。这里最重要的是“装载源”，从“软件环境”、“启动程序”显示的结果看，绝大多数“自启动”程序都是通过注册表加载的，即“装载源”显示为“Registry（Machine Run）”的程序。它们可以在Win98下运行Regedit，按以下顺序展开分支：HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在Run下即可找到这些“自启动”程序的键值。

3.快速诊断电脑是否存在有问题的设备

对一些初学者来说，通过“控制面板”、“系统”、“设备管理器”来查看电脑是否存在有问题的设备比较困难，使用“系统信息”程序即可轻松搞定。方法是：单击左侧窗格“组件”旁带“+”号的展开目录，再选中目录下的“有问题的设备”项。则有关信息均被显示在右侧窗格中。如果你的电脑不存在“有问题的设备”，则会显示“这台机器没有存在问题的设备”。

4.快速显示IRQ占用情况

IRQ冲突是造成设备冲突的主要原因，“系统信息”程序为我们提供了快速显示IRQ占用情况的便利。你只需单击左侧窗格“硬件资源”旁带“+”号的展开目录，再选中目录下的“IRQs”项。则系统占用IRQ的信息就被显示在右侧窗格中，包括IRQ号以及占用它的设备名称。与此相似，单击“硬件资源”目录下的“冲突/共享”，就可以显示出系统中发生冲突或被多个设备共享的IRQ号。当然，你还可以查看DMA的资源的使用情况等。

二、启动盘的别用

Windows 98启动盘具有多种用途，如果对Windows 98的启动盘稍加修改，就能满足在某些特殊情况下的特殊需要。以下是笔者摸索出的两点经验:

1.用Windows 98启动盘启动进入Windows 98

大多数用过Windows 98启动盘的朋友可能和作者有同感：虽然它名曰启动盘，但实际上无法用Windows 98启动盘启动进入Windows 98。解决这一问题的方法是：将C：盘根目录下的msdos.sys文件拷贝到Windows 98启动盘，覆盖掉其根目录下的同名文件即可。注意如果在Windows 98下没有显示msdos.sys和io.sys，就需要将文件夹属性中的“显示所有文件”选项选中。启动盘之所以不能启动到Windows 98，原因是启动盘中的msdos.sys文件是空的。实际上任一含有io.sys和上述msdos.sys文件的软盘均可启动到Windows 98。

2.可以很方便地做一张带有光驱驱动及常用DOS6.22命令的DOS6.22启动盘

方法是在DOS6.22系统下用sys a：命令传递DOS6.22系统文件即做成一张带有光驱驱动的DOS6.22启动盘。用该盘启动系统，可以看到原来

的Windows 98启动菜单变成了DOS6.22的启动菜单。但此时启动盘在内存中建立的虚拟盘（ramdrive）中的DOS命令以及启动盘本身带有的几个DOS命令仍属DOS7.1版本，在DOS6.22系统下无法执行。此时，可进一步修改启动盘的有关文件，使DOS7.1版本的命令变为DOS6.22版本的命令。在Windows 98启动盘中，ebd.cab文件即是含有DOS命令的压缩文件，因此，将需要用到的DOS6.22命令文件以cab格式压缩成ebd.cab文件替换原有的ebd.cab文件，即可做成带有光驱启动及常用DOS6.22命令的DOS6.22启动盘。另外，也可将DOS6.22命令文件以arj格式压缩成ebd.arj文件。拷贝arj.exe和ebd.arj文件到启动盘，并同时删除ebd.cab和extract.exe文件。最后，修改启动盘的autoexec.bat文件，将该文件中的extract.exe替换为arj.exe、ebd.cab替换为ebd.arj，将%ramd%:\extract /y /e /l %ramd%:ebd.cab > nul语句替换为%ramd%:\arj e ebd.arj %ramd%: > nul即可。

三、让你的系统更安全

Windows 98在启动时和注销后会要求用户输入用户名和密码，但是只要点“取消”就可以进入，并不能阻止非授权用户的使用。其实，在Windows 98中已经有了完善的安全机制，只是没有启动起来。只要调整几个设置，就可以启动它的安全功能，防止非法用户的使用。

首先，需要将登录方式改为“Microsoft友好登录”。打开控制面板，双击网络图标，在“基本网络登录方式”下的下拉列表中查找“Microsoft友好登录”，找到后点击，然后点“确定”，这样就把它设置成基本的登录方式。如果没有找到，说明没有安装，那么需要添加它。方法是：点“添加”，双击“客户”，在“厂商”列表中点“Microsoft”，在右边的列表中找到“Microsoft友好登录”，选定它，然后点“确定”。然后再按照上面的方法进行设置，完成后点“确定”，回到控制面板。安装设置中可能会要求插入Windows光盘。

接下来，建立用户。在控制面板中，双击“用户”图标。点“新建”按钮，给每个可以使用此机器的用户建立一个用户名，可以立刻就输入密码，也可以留到用户登录后自己修改密码。

最后，就要修改注册表了。为安全起见，请先备份注册表。运行regedit.exe，打开HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon，在右边新建一个DWORD值，改名为“MustBeValidated”，双击它，将值改为1，就行了。

经过这一番修改后，Windows就可以拒绝非法用户的使用了。让我们检验一下：重新启动机器，出现登录窗口，点取消试试，哈，不行了吧，Windows说不能登录。这证明，只有那些在机器上有用户名的人才能使用机器。

我们还可以在登录窗口中添加一些提示信息，告诉非法用户不必白费劲了。方法也很简单。你可以直接编辑注册表来完成这一步。运行regedit.exe，打开HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon（如果没有就创建它）。在右边新建一个字符串值，改名为“LegalNoticeCaption”，然后双击，把它的值设为提示信息的标题，比如“重要信息”；再新建一个字符串值，改名为“LegalNoticeText”，然后双击，把它的值设为提示信息的内容，比如“非本机用户请勿登录”。这样，提示信息就设置好了。现在，我们可以重新启动看看效果了。

电脑“瘦身”运动

江西 周心海

现在的电脑发展越来越快，比如说硬盘，容量可是10G、10G地往上爬，而那些应用软件也不甘示弱，百兆百兆地增加，唯一不增加的——就是我等穷人的钱包。

穷人有穷办法，别看硬盘小，东西照样装。笔者3G的硬盘，就装了Windows 2000和Windows 98两个操作系统，还装了Windows 2000 SP1（这个是Windows 2000的大补丁）、Word 2000、超级解霸2000+、Flash 5.0、Visual Basic 6.0、金山词霸 2000等等大型软件，当然了，还装了一些必备的工具如ACDSee、Winrar之类的小软件一大堆。装完之后，还剩下1G多的空间可以装游戏呢。怎么样，麻雀虽小，五脏俱全吧。

想知道我是怎么做的吗？那就跟我一起来做瘦身运动吧。

一、先从Windows 98说起

1.删除不必要的组件

打开控制面板里的添加/删除程序，选择“Windows安装程序”页。在这里，其实所有组件都可以不要，事实证明，这不会影响Windows的运行。既然微软都说这些是可有可无的，你还怕

什么呢？不过如果你玩游戏，最好把多媒体里面的音频压缩和视频压缩、声音采样等选项选上。

2.删除不必要的字体

接着就到Windows目录下的字体文件夹FONT。里面的中文字体除了宋体是系统必需的，其他的中文字体如：仿宋体、楷体、黑体、幼圆都可以删除。注意只是其他的中文字体，而不是其他所有的字体。那些英文字体是不可以删除的。而且那些英文字体体积很小，就算删了作用也不大。

3.删除不需要的输入法

鼠标右击桌面右下角的输入法图标，可以删去不要的输入法，这谁都知道，可你看看硬盘空间并没有减少，这是为什么呢？原来Windows并没有删除掉那些输入法的相关文件，还得我们自己手动删除。以下是Windows自带的输入法的相关文件列表。

全拼：Winpy.ime、Winpy.mb、Winpy.hlp、Winpy.cnt。

双拼：Winsp.ime、Winsp.mb、Winsp.hlp、Winsp.cnt。

微拼：Pintllime.dll、Pintlgab.imd、Pintlgai.imd、Pintlgb.imd、Pintlgd.imd、Pintlgdx.imd、Pintlgie.imd、Pintlgnt.cnt、Pintlgnt.hlp、Pintlgnt.i96、Pintlgnt.ime、Pintlgrb.imd、Pintlgri.imd、Pintlgs.imd、Pintlgsi.imd、Pintlgsx.imd、Pintlgu.imd、Pintlguc..imd、Pintlphr.exe。

智能ABC：Winabc.cwd、Abcsda.dll、Abcwin.exe、Winabc.ime、Winabc.ovl、tmmr.rem、user.rem、Winabc.hlp、Winabc.cnt。

郑码：Winzm.ime、Winzm.mb、Winzm.hlp、Winzm.cnt。

内码输入法：Wingb.mb、Wingb.hlp、Wingb.cnt。

表形码：Winbx.mb，Winbx.ime，Winbx.hlp，Winbx.cnt。

4.删除其它一些不需要的垃圾，让我们的Windows更苗条

查找Windows目录下所有的*.hlp、*.chm、*.cnt文件，全部删除。这些都是Windows的帮助文件，可以放心删掉。当然以后就没帮助可看了，如果你对Windows还不熟悉，最好想清楚再删。

找到Windows目录下的sysbckup文件夹，里面是Windows一些系统文件的备份，当Windows中的系统文件被替换、删除或修改时，Windows可以自动从中还原，一般来说是不用的，就算要用也可以随时从Windows安装盘上读取，删除掉也没什么问题。还有两个文件MINI.CAB和MINI1.CAB在SYSTEM文件夹内，功能和这些文件类似，也可以删除。

Windows目录下的java文件夹，里面包含着Java类（Class）文件和其他数据文件，可以全部删除。

Windows 98减肥减得差不多了，其实还有一些小东西可以删除，但那些东西加起来不过5、6M，就不再详细的说了，各位如有兴趣可以自己找一找。对了，现在你可以看看Windows目录的容量，哈哈，是不是吓了你一大跳!

二、再来说说Windows 2000

现在很多人装98、2000双系统，Windows 2000这东西可是个大胖子，硬盘小的朋友一装上就没容量了。那么现在就来看看Windows 2000如何瘦身。

1.删除驱动备份

进入winnt\driver cache\i386目录，有一个名为Driver.cab的压缩文件。这个文件内包含了Windows 2000自带的所有驱动程序，以后如果系统的配置改变，如新增硬件时，Windows 2000会自动从该文件中提取出驱动程序来进行安装。但对大多数用户来说，很少会改变电脑的配置，就算偶尔换换配置，也可以从Windows 2000的光盘中提取驱动，所以大家可放心地删除Driver.cab文件，释放出50MB的硬盘空间来。

2.删除系统文件备份

进入winnt\system32\dllcache目录，里面有将近250MB的文件，它们是Windows 2000系统文件的备份。当Windows 2000的系统文件被替换、删除或修改时，Windows 2000可以自动从中提取出相应的系统文件还原，从而保证系统的稳定性。该文件夹不能直接删除，而要在命令提示符下输入Sfc.exe /purgecachf命令清除。至于Sfc的一些具体参数说明可看Windows 2000的帮助。

3.大内存用户可自定义虚拟内存容量

Windows 2000在系统盘根目录下自动创建了一个名为Pagefile.sys的隐含文件，这是Windows 2000的虚拟内存文件，缺省的大小设置为物理内存的1.5倍。你内存越大，它就会耗掉你越多的硬盘空间。虚拟内存的大小可以在“我的电脑”——“属性”——“高级”——“性能选项”中修改。建议内存在256M以上的大内存用户可适当调整，否则请不要改变它。

4.删除安装SP1时留下的备份文件

在安装SP1时，可以选择不需要反安装，这样可以减少容量，安装完后可进入winnt\ServicePackFiles\i386目录，删除所有共200M的文件。这是安装SP1留下的备份，如果你已备份了源程序，那么这个目录下的文件可以放心大胆地删除。

现在，Windows 2000的容量也减少了1/3左右，剩下的容量够装其它的应用软件了吧。

最后，我想说说应用软件的减肥。现在的软件一般都有自定义的安装方法，硬盘小的朋友应该选择这种方法安装，去除不必要的组件，可以减少很多容量。比如有的朋友英文不好，那么在装英文软件时就可以不安装它的帮助文件，反正也看不懂么。还有就是软件的选择方面，应该选择那些短小精悍的软件，就拿ACDSee来说，最新是3.x版的，其实3.x版本容量大占空间不说，光看图速度在低配置机子上就远不如它的老版本快，至于那些图形增强功能随便找一个软件也比它强。所以现在网上还有人到处找2.4版本的ACDSee而不用3.x版本的。只要你能注意这两个方面，相信硬盘虽小，能装的软件还是不少的。如果你还是觉得硬盘空间不够用，再悄悄告诉你一个好办法，带上1000大洋，到电脑市场硬盘专柜……

光盘成功刻录跟我来

江西 余杰

计算机使用一段时间后，由于经常安装、卸载软件，会在硬盘上留下许多无用的信息，既占用了硬盘空间，又影响了运行速度，这就需要经常重装存放于多张光盘上的系统软件和一些常用软件，如果把这些软件都存放在一张光盘中那该多好啊！既方便保存又方便操作，光盘刻录为我们解决了这一问题。但是，要使用光盘保存数据，必须学会使用光盘刻录技术，因为光盘刻录不是一件简单的事情，操作不好就有可能导致“盘坏机死”，也正因为此，如何刻好光盘就成了我们非常关心的话题。为了能帮助大家在刻写光盘时减少无谓的损失，笔者希望自己在实践操作过程中的一些体会和教训能对大家有所帮助。

一、尽可能在配置高的机器上刻录

笔者在多次刻录的实践中发现，在高性能的计算机上刻录的成功率要明显高于在性能低的计算机上刻录的成功率，如果电脑的配置太低，刻录过程中大量的数据会使机器负荷加重。因此，为了尽量避免损失，最好在配置高的计算机上进行刻录。一般来说，计算机的CPU至少应在PⅡ200以上，内存应在64M以上，因为这两方面对系统资源的影响都比较大，所以它们的配置越高当然系统的性能也就越好了。

二、刻录前最好先进行测试

尽管很多刻录机都支持直接写入功能，但为了保险起见，笔者还是建议大家最好先使用测试功能进行一次测试，因为在测试过程中，可能会出现意想不到的情况，例如计算机性能不稳定，光驱的读写速度跟不上，或者是读盘过程中出现高噪音等等，一旦出现了这些问题，我们可以及时采取措施调整，并降低刻录的速度，直到上述故障全部排除为止。可以这么说，测试是正式刻录的模拟演习，它可以把在正式刻录过程中可能出现的故障全部事先检查出来。目前几乎所有的刻录软件都有“刻录前先做模拟测试”的选项，为了防止刻坏盘片，笔者建议大家复选此选项。

三、刻录过程中不要运行其他程序

如果我们留心观察一下，就会发现正常地运行光驱会减慢计算机的运行速度，如果计算机本身的配置不高，就有可能导致死机现象。而使用刻录光驱来刻写光盘消耗的系统资源会更大，如果这时我们再运行其他程序，就有可能会造成数据传输过程不顺畅，从而会在刻录过程中产生很大的噪音，严重的就有可能导致系统繁忙，响应迟钝或者死机现象。所以，我们在刻录过程中，尽量不要执行另外的程序，或者在刻录之前把可能会运行的程序事先屏蔽掉，例如关闭屏幕保护程序、定时警报程序、自动拨号、自动访问程序以及其他可能会被触发运行的程序。

四、开始刻录时尽量先用慢速

尽管市场上流行的刻录机都支持4倍以上的速度来刻写光盘，但是速度太快可能会造成读写数据的不稳定，如果刻写途中再遇到其他不稳定的因素，就会导致刻录的数据发生中断现象，严重的可能会把光盘损坏。另外，较高的刻盘速度可能会在数据传输过程中产生较大的噪音，从而影响最终的光盘刻录效果和性能。因此，在开始尝试刻录时，我们一定要先使用比较慢的速度来刻录，看看在刻录过程中是否有噪音出现或者其他不稳定的因素存在，一旦出现意外情况我们可以及时采取措施来补

救，而不致于毁坏光盘。在设置刻录速度时，一般的刻录软件都会提供一倍速、二倍速以及四倍速等几个选项的，在开始刻录时我们最好选择一倍速来进行刻录。

五、硬盘的容量要大、速度要稳定

现在的光盘刻录机基本上都是从硬盘上将数据先读入刻录机的缓存中，然后再从缓存中写到盘片中的。因此，硬盘是否能稳定地传输数据对光盘刻录能否成功有极大的影响。所以，选择一个传输速度稳定的硬盘至关重要。另外，在录制期间输入的数据首先传送到缓冲区中，然后该缓冲区可连续地将数据流送到录制器的激光写机构。硬盘的容量大，可以提供较大空间的硬盘缓冲区，从而可以确保数据流的连续。

六、要保证被刻录的数据连续

由于刻录机在刻录过程中，必须要有连续不断的资料供给刻录机刻录到光盘的空片上，如果缓冲区已空却还得不到资料，就会导致刻录失败。所以，我们在刻录前一定要认真做好准备工作，确保被刻录的数据完整连续。要保证数据的连续，一般来说可以采取以下几个措施:

1.首先通过文件操作命令，把需要刻录的一些文件都存放到同一个分区中，并且把该分区中不需要的文件信息删除掉，以便能腾出更多的硬盘空间。

2.经过文件的移动、删除操作后，硬盘上的数据可能会变得比较混乱，那么光驱读写这些数据的时间可能会加长，所以我们还必须对硬盘进行整理碎片的操作。一个已整理完碎片的硬盘可以提供对文件的快速访问，因为文件不再零散地分布在硬盘上。文件能被快速检索，所以录制性能能够得到改进。

3.为了加快刻录的速度，我们可以在刻录前先录制一个物理盘片映像，然后再由该映像进行光盘录制。几乎所有的刻录软件都支持这种盘片的创建方式。如果我们的系统有多个驱动器，则应确保该物理盘片映像被存储在快速的硬盘驱动器中。

4.为了避免在刻录盘片过程中出现数据中断现象，我们还要运行硬盘修复程序。大家可以使用Windows系统内置的scandisk扫描程序，也可以使用其他专业的扫描程序。

七、刻录之前要关闭省电功能

通常刻录一张光盘需要20-30分钟的时间，如果我们在刻录过程中，启用了省电功能，就有可能导致计算机突然失去响应而停止工作，从而损坏盘片。要关闭省电功能，我们可以按照如下步骤去操作：首先，用鼠标打开控制面板窗口，在其中找到电源管理图标，然后用鼠标双击它，打开电源管理窗口。在该窗口中将电源使用方案设为“始终打开”，而在“关闭监视器”及“关闭硬盘”两个选项中均设为“从不”模式。接着重新启动计算机，进入CMOS设置界面，在该界面中将“Power Management”中的“Power Saving”设置为“NONE”。最后保存CMOS设置，并退出重新启动计算机。

八、刻录前的病毒检测等工作

由于刻录工作是一项要求比较严格的工作，在该项工作过程中遇到任何细小的错误，都可能使得光盘报废或出现部分损坏。因此，在刻录前，要认真做好准备工作，排除一切可能影响刻录不稳定的因素。其具体步骤如下:

1.首先应该使用杀毒软件对自己的电脑进行杀毒，并关闭扫毒程序，否则也许CIH、木马等一些病毒已经隐藏在其中。说不定，到时我们花费了很长时间才刻出的盘就是一张传染病毒的“毒盘”。

2.关闭光驱的自动插入通告功能。设置时，用鼠标一次单击“控制面板”→“系统”→“设备管理器”→“CDROM”→“属性”→“设置”，然后在弹出的窗口中将“自动插入通告”功能一项屏蔽掉。

3.为了防止屏幕保护程序突然运行，影响刻录工作的稳定性，我们可以打开控制面板窗口，在该窗口中将屏幕保护程序设置为“无”。

4.为了防止计划任务在刻录时运行其他程序，用鼠标右键单击任务条上的计划任务，选择“暂停执行计划任务程序”。

5.为防止网上邻居“访问”而导致刻录失败，须终止你的网络共享。

九、尽量给被刻录的信息起英文文件名

由于市场上出现的刻录软件种类繁多，各款软件的功能和使用要求也不完全一样，有些刻录软件是不支持中文文件名的，因此一旦在刻录过程中，遇到刻录软件不支持的中文文件名，那么刻录就会出错，这可能会将前面所有刻录的内容毁于一旦。当然，也有些刻录软件是支持中文文件名的，但我们在使用一个以前从未用过的刻录软件时，为稳妥起见，最好将被刻录的信息都改成英文名称；另外还要提醒大家的是，英文文件名称也不能太

长。

十、最好不要长时间刻录

刻录机相对来说还是比较娇气的。由于刻录机在工作过程中，其内部的激光头是高速运转的，而且在刻录光盘时，激光头必须达到一定的功率才能将盘片上的材料熔化，进行刻录工作。如果长时间工作，会导致激光头热量越聚越高，对应的刻录光驱上的温度也会变得很高，就有可能导致刻录出错甚至损坏光盘。因此，我们最好不要让刻录机长时间工作。

十一、使用自己熟悉的刻录软件

由于市场上的刻录软件五花八门，而且它们的刻录原理也并不完全相同，一些差的软件不恰当地使用Buffer，就可能会经常烧坏碟片；另外，如果我们使用了不熟悉的刻录软件，我们就不可能完全了解它有什么特别之处，这个“特别之处”有可能就会成为我们刻盘成功的障碍。为此，笔者建议大家挑选一款功能性强、自己比较熟悉的刻录软件，以避免出现突发故障。

十二、可以用CD-RW先进行试刻

由于CD-RW是可以重复擦写的，而且它也可以当作CD-R来使用，所以我们可以先将数据写到CD-RW进行试验，等成功以后再写到CD-R上。这种方法最适用于制作一些特殊盘的情况，如制作自启动光盘、复制加密轨道光盘等。

十三、其它相关注意事项

1.要使用质量好的空盘片

市面上空盘片品种繁多，让人看了眼花缭乱。要选择刻录稳定、正确，读取顺畅，保存性好的片子。并不是可以成功刻录的片子就是好片，有的虽然刻录成功，但是无法读取，或是过了一段时间就读不出了；另外，某些劣质的盘片甚至可能损伤刻录机，就更得不偿失了。

2.让刻录机处于通风的地方

由于刻录机在工作过程中会产生相当的热量，如果散热不良，轻则刻录失败，重则损伤机器。因此，我们要把刻录机放在一个通风良好的地方，使它具有良好的散热性，以保证刻盘的成功率。

Winamp使用技巧二则

广东 月光鸟

作为老牌的MP3音乐播放器的Winamp，在众多的播放软件中一直保持着霸主地位。虽然它已是非常完美，笔者在使用过程中，还是发现其存在不兼容中文歌曲名、播放中需频繁读取光驱（硬盘）等不尽人意的地方，经过研究发现解决上述问题的方法实际也很简单，只需将其默认设置调整一下即可。

1.无法显示中文歌曲名的问题

Winamp不能在主窗口正确显示中文歌名，这是因为Winamp使用自带的位图来显示数字和字母，但却不能显示中文。因此只要不使用Winamp自带位图功能即可，方法为：运行Winamp，在其显示面板的任意位置点击鼠标右键；在弹出的快捷菜单内依次选择Options/Preferences或直接按快捷键Ctrl+P；在弹出的“Winamp Preferences”属性对话框中，选中左侧树状列表“Options”下的“Display”项；这时对话框中右侧会显示“Display options”设置，点击一下“Use bitmap font for main title display (no int support)”（使用点阵题字显示歌曲标题）复选框，使其前面的对钩标记消失；点击“Close”按钮退出，完成设置。这时你会发现Winamp已经可以正常显示中文了。

2.播放中频繁读取光驱/硬盘的问题

Winamp在播放过程中，需要不断读取光驱或硬盘上的MP3文件，我们可以通过加大Winamp的文件缓存区，让Winamp一次将MP3文件全部读入内存缓存区。方法为：运行Winamp，按Ctrl+P快捷键弹出“Winamp Preferences”属性窗口，点击“Plug-ins”下面的“Input”项，在右侧窗口中会出现“Nullsoft MPEG audio decoder plug-in v2.29”一项，单击该选项，再点击下面的“Configure”按钮，出现“MPEG audio decoder settings”窗口，点击“General”书签，找到其中的“Full File Buffering”选项，该选项的含义为：对于尺寸小于 xxx kB的文件，Winamp会一次性地将文件读到缓存中，而不再多次读取，其默认值为64kB。笔者将其改为“6000” kB，再大也没必要，因为一般MP3歌曲文件的大小都不会超过6MB，这样已完全可以一次将MP3文件读入缓存。经过如此设置后，用Winamp播放光盘（或硬盘）上的MP3文件时，会看到光驱（硬盘）灯一阵快速闪烁，但随着音乐声响起，便不再读盘，此时，即使将光盘弹出音乐仍照常播放。此方法对延长光驱寿命特别有好处，不过前提是你的内存要足够大，最好不少于64MB。



客座专家　龚胜
客座专家　苏旅

读者 QWE问：我想买纯平显示器，但是钱不多，只能买便宜货。可我听说有的纯平价格便宜，但却是假平的，我好担心我买到假东西，专家能不能帮我啊？

答：目前市场上的纯平显示器分为两大类，性能价格也各有不同，但抛开外表看里面的实质，我们就可以发现它们的秘密。这些纯平显示器所采用的显像管大多分为两类：SM（Shadow Mask）管和AG（Aperture Grille Mask）管，它们主要是根据所采用的显像管的荫罩板（Mask）的不同而区分的。SM管纯平彩显所采用的大多为点状荫罩板（Invar Shadow Mask），其代表是三星的“丹娜”（DynaFlat）显像管；而AG管纯平彩显所采用的为栅格式荫罩板（Aperture Grille Mask），其代表是索尼的“特丽珑”和三菱的“钻石珑”显像管。一般认为，荫罩板（Mask）技术决定显像管的高低档次，而显像管的好坏则决定了显示器的性能及价格。虽然SM管显示器表面是纯平的，但是内表面是球面的，且向用户方向略微突出，这样经过光的折射处理后，形成了“虚伪”的纯平，因此我们可以认为这种纯平显示器是在原有平面直角彩显的基础上改造而成的，并不是真正物理意义上的纯平技术；相比之下，AG管物理纯平技术所带来的效果就要好多了，但是价格也高。个人认为，其实目前的所谓低价纯平也不是什么真正的假货，其实际效果还是不错的，毕竟价格也和普通的直角平面显示器差不多。如EMC D777的产品价格就已经在2000元左右，完全适合家庭购买。

湖南　苏旅

读者 Jeli问：我想买块ATI Radeon LE，听说价格便宜，但我又怕它缩水太多性能不好，而且听说它还省略了很多功能，请帮我拿个主意吧。

答：ATI的Radeon LE是个好东西，价格在1000元以下，性能确实不错，特别是图像质量和在高分辨率32位色下的效果更是出色，比一般的Geforce 2 MX要好多了。此外，它的多媒体能力也不错，DVD解压效果绝对比nVIDIA的好。Radeon LE相对于正式版的Radeon来说省略了一些特色技术，其中最重要的就是Hyper-Z技术，它主要能提高数据传输的带宽。其实，Radeon LE同样可以强制使用这个技术，用户只要新建一个文本文件，然后输入下面的内容，并导入注册表，重新启动后即可得到Hyper-Z技术的支持。虽然其实际性能仍不能和正式版的Radeon相比，但是比原来确实要好一些。

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\ATI Technologies\Driver\0000\atidxhal]
"DisableHierarchicalZ"="0"
"EnableWaitUntilIdxTriList2"="1"
"DisableHyperZ"="0"
"FastZClearEnabled"="1"
"Vsync"="0"
"AntiAlias"="0"
"ZFormats"="3"
"ExportCompressedTex"="1"
```

这里再次强调一下，Radeon的优点主要是：常规画面下质量好，更能支持DirectX 8.0，在高分辨率和高色位下性能比相同价格的GeForce 2 MX要好，DVD解压等多媒体性能不错。而nVIDIA的GeForce 2 MX也有一些自有特色，选购时可斟酌对比一下。

湖南　苏旅

问题解答

读者 woodick问：我的主板是97年买的MSI 5158，用的是Pentium 166MMX，但现在其性能实在太低了，所以我想给机器升级。由于银子不多，我想换个K6-2的CPU，不过我发现这个主板上似乎只支持到2.5V的电压，请问如

何解决升级的问题？

答：笔者以前的主板也是MSI 5158，当时我也考虑过这个K6－2升级的问题。要想这个主板支持K6－2，首先你必须保证你的电源、内存、显示卡等在高频率下工作，否则不稳定的话就难说了；其次你要升级该主板的BIOS，到微星的主页上可以搜索5158的主板资料从而找到最新的BIOS；第三是主板的电压跳线问题，微星的主板虽然没有明确说明支持K6－2，但是通过隐藏的电压跳线设置，我们还是能找到解决的办法的。下面是电压DIP设置图，其中0和1代表跳线开闭两个状态。

2.0V 0000

2.1V 0001

2.2V 0010

2.3V 0011

2.4V 0100

2.5V 0101

其实你的CPU也许超频能力不错，像笔者当年的那块编号为SL23X的P166MMX超频王，就被我折磨着超到了266MHz，据说还可以上到291MHz。你可以试试，不过可别乱来哦！

湖南 苏旅

读者 饺子馅问：我有一个很奇怪的问题，据说有个DIR Ⅱ病毒很厉害，只要在软盘所在盘符上打dir都会感染病毒。请问是不是这么一回事啊？

答：呵呵，DIR Ⅱ是个很老的病毒了，你说的这个问题我也想过。一般认为，如果电脑的内存没有病毒，那么只有在执行了带有病毒的程序后，才会感染计算机。而dir由于是DOS的内部命令，所以不需要执行任何外部程序，因此对软盘进行dir操作不会感染病毒。但如果用户的机器内存中已存在病毒，那么这时对软盘进行dir操作，则就有可能将病毒传染给软盘。还要注意的是，目前由于系统操作平台主流为Windows，所以DOS下的在线防毒软件并不多，操作使用时更应该做好系统安全工作。

湖南 苏旅

读者 枫林问：我是个电脑初学者，最近迷上了DIY，我想知道主板BIOS是不是升级越新越好？不升级可以吗？

答：更新BIOS不是一个很容易的事情，而且很容易会导致系统完全瘫痪，所以升级时需要注意以下安全情况：1.要做到有版本正确的BIOS升级文件和刷新程序；2.更新过程中保证系统供电安全不掉电；3.要有一定的电脑知识，能应付各种突发情况。此外需要注意的是，一般BIOS升级主要是解决一些硬件BUG兼容和对新设备的支持，如果不是特别需要的话，不要随便升级BIOS，特别是对于电脑新手更应如此。

湖南 苏旅

读者 维他命问：常听到什么显示卡啊主板啊使用贴片电容，请问这个电容有什么特点啊？

答：显示卡电容的好坏对于显示卡的稳定性和耐高温性都有一定的帮助。贴片电容是电容系列中比较好的类型产品，其它的如铝电容和电解电容就比较一般了，选购时最好选购采用贴片电容的板卡。贴片电容顾名思义，它的样子不高，好像贴在板卡上一样。贴片电容底部和底板是十分紧密的，这样线路板背面没有任何焊点，从而杜绝了短路的可能性。同时，贴片电容在元件的选择和生产工艺成本方面都比普通电容要高不少，目前采用贴片设计的显示卡主板大多为名牌大厂的高档产品。

湖南 苏旅

读者 铁怪问：我装了两个硬盘，但是使用中我发现有这样一个怪问题：我的一个IBM主盘分为4个区，而另一个Maxtor的从盘则是分为3个区，按道理来说应该IBM的盘占有C、D、E、F盘符，而Maxtor占有G、H、I盘符，但为什么IBM的占了C盘符以后，Maxtor却又占了D盘符啊，我觉得很奇怪，怎么解决都不能搞定。

答：你这是常见的双硬盘盘符交错的问题。因为在一般的FAT分区中，C与G都是系统分区，而双硬盘盘符的排序先后为：第一硬盘的系统分区，第二硬盘的系统分区，第一硬盘的逻辑分区，第二硬盘的逻辑分区。这样的话当然就容易出现上述问题了。解决的办法似乎不多，但是这里有一个比较实用的，就是使用Partition Magic 5.0或6.0的Pro版。

1.首先安装这个Partition Magic软件，最好安装到C盘；

2.启动Partition Magic Pro系列，在硬盘下拉列表框中选择从盘；

3.在分区示意图或列表中选择其系统分区。用右键单击上面，在弹出的菜单中选择“Resize/Move…”，然后将鼠标移到弹出界面上滑条的最左面，当鼠标变成双箭头时用左键向右轻拉一下，令“Free Space Before”为最小的7.8M。点“ok”

确认后原系统分区前则会出现一个7.8M小分区。用右键单击原系统分区，在弹出菜单中选择“Convert/Primary to Logical…”，再点击“ok”即可；

4.最后执行“Apply Changes”命令确认操作，完成后即可正常使用了。如果想恢复从盘的启动系统，只需将转为逻辑盘的原系统盘变回Primary分区并设为“Active”即可。

湖南 苏旅

读者 酷鱼问：我是一个电脑迷，想买块最新的显示卡，听说有个NV20很好，但是不知道多少钱，能否介绍一下呢。

答：NV20就是传闻已久的GeForce 3了，它的速度可不是吹的，这块卡是刚刚出来的产品。其开始发售价格大概在500美元左右，这可不是我们一般的玩家可以想的了。下面是笔者在nVIDIA上得到的具体数据：制造工艺0.15微米、6000万只晶体管、RAMDAC：350MHz、显卡核心高于200MHz、4条渲染通道、每周期填充两个纹理、每像素可填充4个纹理、最大可以支持128MB显存，而且支持DDR SDRAM/SGRAM显存，其显存工作频率250（500）MHz，显存工作在250MHz时的最高传输速度为8GB/s。最大分辨率为2048×1536@75Hz、硬件T&L：每秒可以生成4000万以上的三角形。

湖南 苏旅

读者 汤德问：我是四川一小城市的读者，最近开了一家网吧，由于本地无ISDN，只能用普通Modem拨号上网，速度可想而知。据说可以用“双猫”上网来提速，请问具体如何操作？

答：如果你拥有两台调制解调器，并且拥有两条不同电话号码的电话线路，那么利用两只Modem进行多重连接（Multilink），的确可以增加网络速度，下面介绍具体的使用方法。

首先你要确认你的ISP必须支持PPP MULTILINK网络协议，另外尽量选用型号和速度相同的外置调制解调器。安装好两台调制解调器的驱动程序后，打开“我的电脑”，双击“拨号网络”中的“建立新连接”，在“选择设备”中选择第一台调制解调器，然后选择“下一步”，输入第一条连接电话号码后，再单击“下一步”，选择“完成”，即建立了一条新的连接。然后，在连接图标上单击鼠标右键，单击“属性”，弹出“连接属性”窗口，切换到“多重连接”选项卡，选取“使用附加设备”，然后单击“添加”按钮，在弹出的“编辑附加设备”窗口中，选择第二个调制解调器，并输入第二条连接电话号码（一般是相同的），单击“确定”。这样，就设置好了多重连接属性。

当你拨号上网时，当拨通第一条电话后，会进行用户名称与密码的检查。顺利通过后，就会继续拨第二条电话，此时会略过用户身份检查，而直接建立连接。成功后连接速度为两者之和。如果使用过程中需要用到其中的一部电话进行通话，还可以单击“连接”对话框下方“其它设备”栏的“暂停”按钮，暂时中断其中一条连接，这时另一条线路依然会保持连接。当被暂停的电话线路通话完毕后，可再次按下“恢复”按钮，即恢复多重连接。

四川 龚胜

读者 PING问：我老的贺氏Modem，由于没有备份好驱动程序，现今软盘损坏而驱动程序丢失。请教：我将如何得到该驱动程序？请问电脑中的驱动程序如何备份？

答：去贺氏的网站或“驱动之家”（www.mydrviers.com）等专业驱动程序网站找，也可以试一下Win98自带的“标准Modem”驱动程序。Win95/98的硬件驱动程序都对应着一个INF文件，包含有驱动程序文件列表和注册表更新数据等信息，其驱动程序文件位于列表INF文件的[SourceDisksFiles]字段中。首先想法找到Modem对应的INF文件，方法是打开“设备管理→Modem属性→驱动程序→升级驱动程序→下一步”。搜索后在屏幕上应该会列出这个INF文件的名称和路径，将它复制到软盘上，然后用文本编辑器将它打开，并将[SourceDisksFiles]字段下列出的文件一一找到(都在Windows及其子目录下)，并全部复制到软盘上，这样MODEM的驱动程序就备份好了。很显然，用类似的方法也可以备份显卡、声卡等设备的驱动程序。

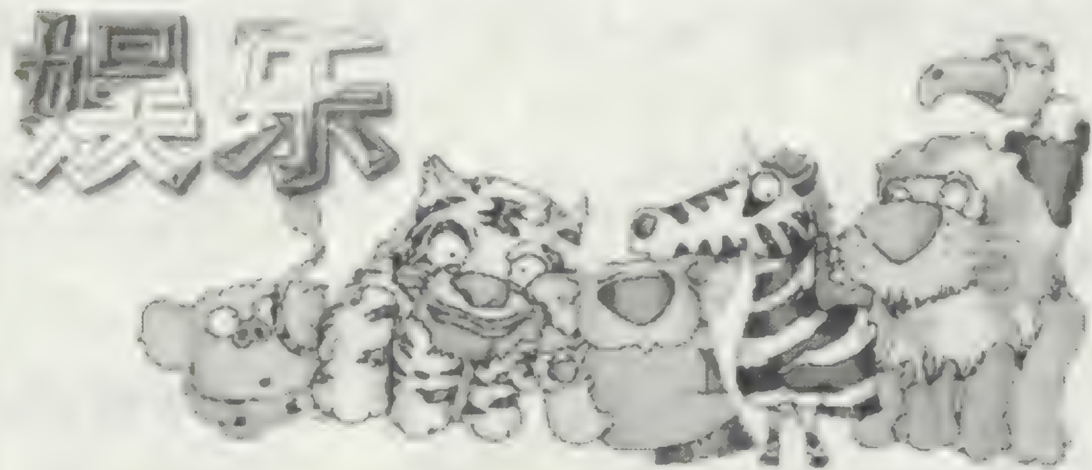
四川 龚胜

读者 XYY问：我想买台电脑搞普通的图形设计，但是我又不知道哪种显示卡比较好。此外显存该如何选择，推荐一下好吗？

答：个人认为如果是搞平面设计的话，可以选择Matrox的G系列产品。Matrox这类卡的显示效果可是低价民用专业显示卡中最好的，其中G200的速度不错，价格也低；而G400/450的性能更好，

还带有双头数字接口等多种选择。此外也可以选择TNT2系列或者是ATI系列产品，前者综合速度十分快，而后者图像质量也很不错。这种设计对显存要求不高，8MB－16MB左右就可以了。

湖南 苏旅



读者 三国玩家问：小弟是个菜鸟，现在在玩《傲世三国》，遇到很多问题，请大家帮助！1.如何生产骑兵呢？来攻打我的敌人有骑兵，而我却没有。2.我已经有农民种地了，为什么没有食品和酒呢？

答：第一个问题很简单，只要一边训练士兵，一边生产马匹，然后让士兵上马就行了。第二个问题微复杂些，只有农民种地是不行了，这样只会有粮食。必须建作坊，还要派农民进去工作，才能生产出食品和酒。

浙江 王缅

2000年05期读者 长弓箭手问：我在玩FIFA 2001时，曾经被高难度的电脑挑射破门，而我自己却总是办不到，请问该如何操作？另外，我的头球射门进球率非常低，不知什么原因？该怎么解决？

答：贵刊在2001年第5期涉及到头球攻门的问题，Styula的解释是错误的。其实FIFA 2001中的头球攻门是非常精彩的。一般来讲，边路起球传中，当球在空中时，按两下D（射门）100%是倒勾，而按一下D就有2种可能：50%是头球，50%是胸部停球再打门。由于我方进攻队员总是在对方防守队员后面，所以头球或停球打门进球的概率比倒勾进球的概率要小一些。不过只要对方防守球员未触到球，进球的概率可达80%。需要说明的是头球的速度很快，与倒勾差不多，并且还有漂亮的冲顶。

EA在FIFA 2001中的头球做得还是很出色的。根据我的经验，头球攻门对中路球员没有任何要求（只要不受伤）。头球射门要注意一个问题，就是按D的时机，当传中队员将球传出，球在空中飞过四分之三的距离时再按D，进球的可能性最大，早些晚些就不好。

山东 王大伟

疑难求解

读者 傲寒问：我有一个比较古老但对我来说非常重要的问题，希望你们能够帮我解决，在此先谢过了！我有一块97年购买的Octek Rhino12主板，芯片为VIA VT82C580VP，上有4个SIMM槽，1个DIMM槽，可提供2.5V、2.8V、2.9V、3.3V、3.5V的CPU内核电压，现有问题如下：

1.这块主板能否支持K6-2的CPU？若能通过刷BIOS的方法解决的话，到哪里能找到合适的BIOS呢？

2.在DIMM槽中插入SDRAM时，会发生机器只认出1/4容量的情况。我共试过3条，其中一条KingMax 64M的和一条杂牌32M的均有上述问题，而一条HY 32M的却一切正常。有问题的两块只是单面有存储模块，而正常的一块是双面均有；另外我已经将内存电压调到了3.3V。请问这如何解决呢？是否也是由于主板过老造成的呢？

读者 zj问：我家里的机子出了些毛病，想请教一下你们：我在使用Win98下的多用户时，不知怎么搞得一下子以前的密码全变了，就连新建一个用户时密码也要变，而且最后建好时点了“完成”后，对话框也不消失，继续点“完成”，系统回答说该用户已存在不能再建了，不知怎么才能解决？另外在进行“磁盘查错”时，C盘只能检查一部分，只有D和E盘能检查完，在进行“磁盘碎片整理”C盘进行查错时，其连一部分也查不完，不知是怎么回事？请尽快答复！多谢！

读者game-man问：我装完《生化危机》（中文）后，出现以下问题：

1.字幕闪烁，重叠，变得很大。

2.选择人物时会自动不停地切换男女主角。

3.进入游戏后，主角会自动在原地转圈。

请问原因。我的PC配置：海尔育龙3300、128M内存、20G硬盘、17″纯平显示器、40×光驱、DOS 6.22、Win98SE。常驻程序：Tablet、超级解霸、C-Media Mixer、海尔手写板、瑞星杀毒、Touch Manager、海尔智能一点通、天网防火墙个人版。



LAI XIN ZHAO DENG 来信照登

今年2月份，一封读者来信在一向平静的编辑部引起了不小的波澜。我们认为这封信具有一定的代表性，反映了存在于很多人当中的一种普遍的心态，因此特编发在这期的"来信照登"栏目中，希望大家一起来讨论品评。下面先请大家看看这封信，以及经我们联系后北京实达铭泰公司的答复。

From：Magic樱

大软：

看了今年贵刊第二期"新品初评"中关于东方影都立体版的介绍，当天买回一套。兴奋地拆开豪华大气的盒子，立刻安装，大呼上当。所谓的3D效果，我本来就不抱太大的希望，没想到竟然那么差，那对3D眼镜和小孩子的玩具差不多。另外，它在我的机子上根本不识别CD、VCD！CD、MP3伴唱功能确实像大软说的那样"能把原唱声音降到很小"，但是音乐的失真度很大！这就是大软所说的"效果不错"？来到实达铭泰东方影都论坛，碰上百年一遇的奇观：整个论坛都是叫骂声，每一张帖子都是在骂东方影都！

大软就是给我们推销垃圾吗？

致

礼！

晶合后院 Magic樱

From："echo"
Subject：来自赵轶娜

这是我请我方技术人员所做的回复，请你看一下。

1."智能消除伴唱"功能的设计采用的是国际标准算法，其效果的确是不太满意，目前我们正在积极改进当中，不出意外的话，估计很快就会出patch。

2.至于不能识别CD/VCD的情况，原因有很多。比如光驱是否老化或有问题、操作是否正确、光盘是否严重划伤等等，不能因此就确定是东方影都的问题。从我们的测试以及那么多已经购买了东方影都的用户到目前为止都没有反映这类问题的情况来看，这当属特例或有特殊要求的个别用户，要解决他们的问题，最好的方式是直接向其说明情况。

3.关于论坛，几乎任何一个厂商的论坛都是要求解决问题的帖子以及叫骂声。

北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司传播部经理

赵轶娜

接到这封信后，编辑部不敢怠慢，除了马上与实达铭泰公司的有关部门取得联系外，又在3台不同的电脑上重新安装了东方影都，再次考察了"新品初评"栏目中的相应文章。从测试的结果来看，东方影都在不同的环境下运行存在着一些不稳定的现象，但总体表现与"新品初评"的文章基本相符，而且我们确实没有发现Magic樱所说的不识别CD/VCD的情况。至于立体效果和所谓的"智能消除伴唱"功能，也许我们的评价过于宽松，这一点需要在以后的文章中注意改进，但毕竟那不是东方影都的主要功能。相对于以前的一些媒体播放程序，东方影都在主要的播放功能上提供了一些非常体贴用户和实用的设计，考虑到其49元的价格，我们认为还是值得向广大读者推荐的。

出于大家都能理解的原因，我们在刊发时，对Magic樱的来信作了一些处理，删除了里面一些比较激烈的言辞。而这也正是我们想与大家探讨的问题。自从网络为大家提供了前所未有的平等平台以来，网上言论空前踊跃，但仔细考察就会发现，真正有价值的、独立思考的并不多见。更多的人似乎已习惯于"张口即说（骂）"，他们很少能够设身处地地全面考虑，只要事不遂意，马上就把自己在第一时间产生的愤怒倾泻到网上，而表达方式上的夸张和言过其实更是屡见不鲜。那么为什么一个在现实生活中知书达礼的人到了网上就变得毫无顾忌了，难道网络真成了一个展示自己丑陋之处的最好场所了吗？作为深深植根于大众之中的具有一定影响力的IT媒体，我们非常欢迎读者来信交流，但是我们更希望读者能够拿出自

己的真知灼见，而不仅仅是发泄。现在，我们都很重视自己作为消费者的权利，但是我们不能滥用这个权利，遇到了问题，为什么不能通过正常的渠道解决而必须骂几句解气呢？厂商与消费者虽然是服务与被服务的关系，但在主体地位上应该是平等的，同样需要相互尊重、冷静客观的态度才有利于事情的圆满解决。顺便说说，为了可靠起见，我们也访问了东方影都的论坛，结果发现并不是"每一张帖子都在骂东方影都"，还是有一些能够冷静地分析产品得失的网友。同时，虽然实达铭泰公司所承诺的Patch并没有如期推出，但该论坛版主的服务质量还是不错的。

从另一个方面来说，我们也不赞同厂商为了产品的销售而采取的华而不实的宣传策略。同样以东方影都为例，所谓的"立体效果"在目前只能是一个不实用的附带功能，却被当作产品的一个卖点进行反复宣传。这样做所造成的后果只能是，尽管消费者一时心动为了尝试这个"立体效果"而购买产品，但试用之后所产生的失望感则是厂商很长时间都难以弥补的。我们希望国内的软件厂商在这方面能够更加务实，努力以最好最实用的产品奉献给消费者。

关于"新品初评"

最后，我们想借此机会说说杂志上新开辟的"新品初评"栏目。众所周知，目前IT业的发展依然迅猛，各种各样的新产品层出不穷，而普通消费者由于财力和精力等种种原因，很难有机会一一试用，但这并不表示他们对这些产品不感兴趣。同时，他们的购买决策往往也只能依据厂商广告或者是其他消费者的传言，很不准确可靠。基于这些考虑，我们希望利用媒体的沟通优势和晶合实验室的资源优势，选择那些大家普遍希望了解并适合大众需要的产品，由我们的评测工程师经过试用写出初评报告，以供大家参考。"新品初评"栏目中的所有文章都是这样成文的，它不包含厂商单方面提供的宣传推介文章，并且测试完成后样品会及时归还厂商。我们希望通过自己的努力，使杂志成为连接厂商和消费者的一道桥梁，更好地为广大读者服务。

请大家放心，《大众软件》以前没有，今后也不会向大家"推销垃圾"！

来信问答

LAIXINWENDA

北京　小乔子

你们新出的《水晶宝合》由于改了名称，所以现在好多地方都没有进货，报摊的人说大软的CD取消了。后来我跑了半天才抢着1个《水晶宝合》。希望你们能通知一下进货的人，否则会影响销量的！

答：小乔君所言极是。虽然我们一直极力想告诉读者我们的配套光盘现在改成了什么样子，但很多报摊零售点的主人是不看杂志内容的。所以，请各位读者在买我们的《水晶宝合》时能向对方略加解释我们改版的情况，相信下次就可以比较方便地买到《水晶宝合》了。

读者　天使之笑

我是大软的忠实读者，近日突然发现《大众软件》将迎来第100期！5周年的庆祝活动办得很好，不知这次用何方式庆祝？密切期待！

答：真不愧是大软的忠实读者，对我们的一举一动都明察秋毫。最近我们要出很多的书，杂志增刊、光盘增刊、《石器时代》攻略本、软件、硬件，真够小编们忙的。说到《大众软件》100期特刊，那变化多了，XX页的彩色……正想简要介绍一点100期特刊的情况，却被第100期的责编蓝星从背后捂住了嘴：干嘛，想泄密啊？哦，不敢，真人PK的蓝星我是怕的。

不提那么多，就说说《读编往来》栏目的计划。《大众软件》100期特刊上，读编里将有一个特别节目，只刊登读者朋友们对本刊的寄语，大家如有什么感想感慨，只管寄给我，来信和Mail注明"100期寄语"。请一定记住把自己的姓名地址邮编随信发出，因为除了几个等级奖之外，参与的读者都将获得小礼品1份（这可是本小编极力向老编争取过来的哦！）。

最后，要提醒大家的是：如果你得到大众软件奖券，千万不要以任何方式寄回本刊编辑部或读者服务部，那会使你丧失获奖机会。你必须"坚决持有，永不抛售"，等待我们九月份的大开奖！我们将在《大众软件》杂志和网站上公布获奖的号码。



上海　妮可^-^

大众闲话

The first letter——for 2001

也许是高二学业的繁忙，只觉得在稀里糊涂中就迎来了21世纪，也在晃然不觉中又老了一岁……

元旦过后的第二天早上，照例在预备铃打响的前一秒时“闯”入了教室，照例享受了班主任灭绝师太机械性的扫视和一干同学那“崇拜”的眼神。

通常从门口走到座位坐下拿出书本开始上课我需要花30秒时间，可今天却用了一分钟，the cause is放在课桌上的一封信。（心里暗骂：这谁呀，怎么把信直接放在桌上，自己不怕遭灭门之祸也得为我着想一点啊！）幸好灭绝今天心情似乎不错，悠然自得地在充当门神。

我拿着这封署名“妮可收”的信，对它的表面进行了长时间深刻地研究，还是没想出这是who的笔迹。于是只好透过现象看本质……拆开信封，首先展露的是一张颇具中国传统风格的贺卡，伴之而来的则是一股清新的卡香。突然卡中“飞”出了一只纸鹤，正欲拆开have a look，冷不防听到灭绝几声不知是故意还是无意识的咳嗽，忙把信往桌里一塞，一抬头便看到灭绝那张“狰狞”的脸——“同学们先看一下课文，我马上回来。”——说罢便夺门而出。

于是，整个世界都清净了……不可能，教室更嘈杂了。^-^

不过我倒是喜欢在这嘈杂的环境中读信，因为没人会注意我，自然也不会被人看出我的心情。

“我静静地读着，在喧嚷的教室里；
你投射过来异样的眼神，
诧异也好，欣赏也罢，
都不曾使我的心情凌乱；
因为使我陷入沉思的不是这一行行秀丽的字迹，
而是那段不算遥远的记忆……”

去年5月份，全国残疾人运动会在上海举行，作为一名普通的高中生，我对这件大事自然略有知晓，但并不十分关注。就在劳动节前一天的一早，灭绝突然跑进教室告诉我们下午放学，一批残疾运动健儿将来我校参观交流。当灭绝把那个接待联欢活动的“艰巨”任务交到我手中的时候，我绝望而极富阿Q精神地叹道——“佛祖云，我不入地狱谁入地狱！”但是俗话说“有难同当”，我自然是不会放过那几个班委，于是在几个小时的唇枪舌战后，联欢会算是有了点眉目。

下午第二节课后，当搀扶着5名残疾运动健儿在一片欢呼声中步入我们教室的时候，我突然有一种从未有过的光荣感！

联欢会一如平常的班会——活泼不乏严肃。但不知怎么的，当看着几位残疾健儿在台上那精彩生动的表演时，心里满溢的是崇敬、惭愧和感叹！这几位运动员的确很不容易啊，难以想象他们是如何克服生理缺陷并获得超越常人的能力的，张海迪、海伦凯勒等名人的故事听得很多，但如此近地接触他们还是第一次。感动——从每个同学的眼神中不经意地流露出来。



“……我非常感谢你们给我们带来鼓励和支持，但我要说的是我自己可以走路，我坚信自己能够在人群中站起来……

短暂相聚的时光成为永恒的记忆，愿你拥有一个更美好的明天……”

这位我曾扶上楼梯的来自异乡的残疾运动健儿在信中淡淡地写道。

也许，这位朋友的样子早就埋没于记忆深处，但是那段一起联欢庆祝的时光却依然记忆犹新，一样的感动心情，一样的肃然起敬！这2001年收到的第一封信，确有不同的意义。

再想到北京申办2008奥运这件事，身为中国人，我忽然觉得更加自信了！

中国，必胜！

至于那位运动员朋友怎么会知道本人的网名，那就要问那个好哥们班长了，不知道他是否收到一块镀金的牌子？^-^

拥吻死神

(一)

北京 刘威

夜，荒芜的斯迪兰小镇，一片断壁残垣，几乎每一处墙上都钉上了许多子弹头，遍地都是Terran士兵和异型生物的尸体，四处流溢着Zerg刺蛇和跳虫的腥臭的血液，三三两两的灯光虽然带来了些许生机，但更让人感到凄凉。约克斜倚在一堵断墙上继续擦着抢。其实他手中的那支枪是几分钟前刚刚领到的，本来就没什么可擦的。一个稚气未脱的小伙子靠在约克身边，准确地说他还是个孩子，卡尔隆今年才19岁。孩子的眼睛里闪烁着希望的光芒，他也许并不知道夜里的任务到底是怎么样的，他还在收集地上散乱的子弹壳，用铁丝将它们串成一条项链。

其实他们认识并不久，是在今天上午攻占斯迪兰小镇的时候才认识的。卡尔隆本是个通讯兵，但前线吃紧，所以也被送到了这里。他来这儿之前连枪都没开过，不过今天上午他终于开了两枪，虽然两枪都没有打中身边的那只跳虫而直接冲到了约克的盔甲上，不过总算是开过枪了。约克毫不在意自己那千疮百孔的盔甲上再多两个起伏，顺手就将那只跳虫干掉了，于是卡尔隆也就跟着他来了这里。“要是我的孩子还在的话也该这么大了吧。”约克看着卡尔隆，心里默默地想着。其实他并没有孩子，只有个妻子，当妻子刚怀孕的时候Zerg就来到了那座村庄，疯狂的屠戮将整个村庄变为了废墟，也是自那以后约克参加了联盟军——Terran。约克常常都在回想过去，但每当他想到这里时，脸上都会露出痛苦的神情，即便是20年后的今天，失去亲人的痛苦也丝毫没有减轻。他的脸绷得更紧。

“约克，连长让你去一下”，女医务兵的话打断了约克的思绪，“好的，我这就去。”

一个魁梧的中年人斜靠在一辆破旧的秃鹫车旁，双手交叉抱在胸前。他忧郁的目光停留在一盏幽暗的军用照明灯上。破旧的秃鹫车，从头到尾都是Zerg跳虫啃噬过的痕迹。森看着这辆经过无数次战斗的秃鹫车，就好象看到了自己一样，那样地亲切，那样地熟悉。

“你好，连长。”

“噢，约克，我不是告诉过你吗？没人的时候就叫我森。”森缓缓地抬起头。

“你瞧，我又给忘了，森。”约克接着问道：“叫我来有什么事吗？”

“刚才我接到电话，晚上的行动取消了！”

幽暗的灯光继续在闪烁，好象希望的火种在晚风中跳跃。

“哈！那太好了。”约克一直紧绷的脸终于露出了一点点笑容，“这是一个好消息。”

“可是增援的部队也不会来了！”森接着说。

幽暗的灯光继续在闪烁，好象坟场中的冥火在黑夜里游荡。

“为什么？”约克刚有点松弛的脸再次绷紧。

“我们不过是几颗棋子……”森突然停了下来，紧接着做了个深呼吸。“听着约克，我本不该对你说这些，但我们现在真的很危险，Zerg的1128和1214编队就在前面离我们不到两公里的地方！”森的声音很低，但显然非常激动。“明天早上他们就要从这里经过。”

“他们知道这里有人吗？”

“不，他们现在还不知道。”

约克点了点头，不再说话。

幽暗的灯光继续在闪烁，好象死神的眼睛在慑人魂魄！

“约克，我们现在还有多少人？”森喝了一口水，稍稍平静了一些。

“一队还剩下2个火焰兵，二队和四队一共剩

下5个陆战队员，加上我和三队那个新来的通讯兵总共是9个人”，约克一边思索一边接着说道：“还有2名护士，1名机械工人，当然还有你和你的这辆秃鹫车。”

“就只有这么多吗？”

约克没有回答。

灯光终于停止了闪烁，两人陷入一片黑暗之中。

晨雾。斯迪兰小镇的早晨，薄薄的雾飘荡在空中，就象新娘那洁白的婚纱一样轻柔美丽。透过薄薄的雾，约克隐约看见连长蹲在村口，好象是在埋蜘蛛地雷。

“他起来得真早哇。”约克站起身来，一边伸着懒腰一边自言自语。

“你和连长的关系很好吗？”卡尔隆不知什么时候也醒了，揉着眼睛问道。

“嗯，好得就象亲兄弟一样。”

“他是个什么样的人？”

“森是一个忠厚的人，就他的性格来讲，无论做什么都要比当军人好，但很多事情都是不由人的”，约克出神地看着森忽隐忽现的背影，“20年前，他参加了Terran联盟军，当时他的一对双胞胎女儿才刚刚满月。”



“这场战争快要结束了，是吗？”卡尔隆又问道。

“是的，快要结束了，不久以后我们就可以重回自己的家园了，森也可以回家看看他的女儿了。”约克转过脸，有些兴奋地对卡尔隆说道：“他们一家人可以团聚了，他可以象以前那样在无边无际的农场上放牧了。你想一下，刚离开家的时候看见的还是两个只会哭的小不点，回到家时却发现她们都和妈妈一样高了，说不定女儿自己都当妈妈了呢。”

“森很爱他的家人是吗？”

“当然！”约克用非常肯定的口吻说：“小子，你看见过他胸前的那条项链吗？噢！你当然没有看见过，可是我看见过。那条项链上缀着一颗马牙，那是他临走时妻子亲手给他戴上去的。”

“我和他在一起也整整20年了，在这20年里，他几乎连命都丢掉了，可是这项链却一直都挂在他的脖子上，从来没有离开过。”约克顿了顿又道：“他知道妻子和孩子都在家里等着他，他也在等着这一天。”

“现在好了，这场战争终于要结束了，他们一家人也可以团聚了，那一定是个很感人的场面。”孩子的眼睛里永远都闪烁着希望的光芒。

“唉，这场让人诅咒的战争早点结束吧。”

雾一点也没有散，甚至连一点散的意思都没有。周围的人陆陆续续地都醒了，他们小声地说着话，依然是宁静的早晨……

混战开始

“啊！……”

村口传来的撕裂心肺的叫喊声划破了早晨的宁静，紧接着传来蜘蛛地雷爆炸的声音。约克的脸再次绷紧了。村口传来的声音是陌生的，但发出声音的人却是那样地熟悉，熟悉得让约克不敢相信。就在几分钟以前还在为他憧憬着美好的明天，然而现在他却已到了另一个世界。今天肯定有很多人会死，但约克绝没有想到第一个死的会是森，约克的心好象被插入了一根针，一根细细的针，一根不会让他疼得大叫大嚷却会让他的心不停流血的针。死亡是那样地残酷，不给人任何机会，战争本就是件残酷的事，没有人能够抗拒！蜘蛛地雷接二连三地响了起来。

约克的眼中闪出一丝泪花，然后迅速地消失得无影无踪，紧接着他一把抓住卡尔隆的手迅速地跑向了连长的秃鹫车，同时大声喊道：“我们遭到了虫族的攻击！所有人自己找好掩护！”打开秃鹫车的后备箱，找到了许多弹夹和七八支装满白色液体的注射器，紧接着两人冲进了一间小屋。

“你在这个窗户前守着，看到虫族的士兵就立即开枪，知道吗？”约克小声对卡尔隆说。孩子胆怯地点了点头，没有说话，拿枪的双手早已抖得无法控制。约克用坚定的目光看着孩子：“别怕，你是一个勇敢的士兵，你能够干掉他们！”的确，在这种情况下越是勇敢才越有可能活下来。孩子再次点了点头，眼中依然闪烁着希望的光芒。

“你要到哪里去？你让我一个人呆在这里吗？”孩子到现在才反应过来。

约克用枪管指着窗户斜对面的钟楼道：“我就在上面，你随时都可以看见我，千万别怕！我时刻都在你身边。”

孩子第三次点头，这次是坚定的点头，是约

克满意的点头。

马牙

战斗的混乱是无法想象的，四处的枪声迅速响了起来，村口冒起了浓密的黑烟，就象死神伸出的双手不停地在风中摇晃，不停地召唤着厌恶它的人们。约克拍了拍卡尔隆的肩头，几步跨到小屋的门前，用枪管推开了那扇千疮百孔的木门。

出了门后，约克并没有直接跑上钟楼，他猫着腰在房屋之间穿梭，一直绕到村口附近，在小路边找到了森的尸体。其实森的皮肤和面部已经被刺蛇分泌的绿色液体完全腐蚀掉了，约克凭着自己的直觉判断出这就是森。匍匐到森的面前，迅速地把他背了起来，然后放到就近的一堵断墙后，拉开他胸前的衣服，约克找到了那颗缀着马牙的项链，并把它挂到了自己的脖子上。看着森模糊得无法辨认的脸，约克感到一阵悲哀。猛然间，约克感觉到一股刺骨的疼痛从小腿传了上来，紧接着又是一下，冷汗迅速从全身的毛孔中渗了出来。毫不犹豫的一枪打在了身后那只跳虫的背脊上，第二枪是头上，第三枪是肚子上。很显然这是一只没有经验的跳虫，否则约克第一下感到疼的部位绝不会是小腿，很有可能是脖子上的血管，然后约克就不复存在了。他并不是第一次看到战友们倒下，此时他心里很清楚，冷静才是活下来的唯一方法，但眼泪还是慢慢地渗了出来。

“其他活着的人还等着我，我必须走了！永别了，森！”约克缓缓地站起了身。

他猛地转过身，眼中已找不到泪光，冷漠而坚定的眼神替代了悲哀。

白色的兴奋剂、黑色的焦肉、红色的勋章

约克拖着流血不止的脚一边跑一边用左手拿出一支针管，在战场上他是决不会放下枪的，所以他用嘴扯开了封在针管前面的塑料薄膜，咬了咬牙，然后用力地插进了拿着枪的右臂。白色的液体缓缓地流进约克的体内，迅速与他的血液融合，并产生了奇异的反应。血液流遍全身，四肢的肌肉都逐渐绷紧，然后又松弛下来。现在的约克几乎已进入了最佳状态，当然是在战场上杀人和不被杀的最佳状态，他飞快地朝钟楼奔去，路过一间屋子看到两只跳虫正在和一个火焰兵纠缠，举枪就打碎了两个小东西的头，脑浆溅了火焰兵一脸。正当火焰兵还在吃惊和纳闷的时候，约克用一种已经变调的，让人感到恐怖的声音对他吼道：“跟我来！”

约克继续奔向钟楼。

在途中火焰兵找到了一个护士，三人一起冲进了钟楼。

“你在这里把守着这扇门。”约克对着火焰兵说，“你替他治疗。”约克转向护士。紧跟着他头也不回地爬上了小阁楼。

就是这种白色的兴奋剂，它可以给你无穷的力量，它可以让一个懦夫变成骁勇的武士，它可以让约克这样的军人变成一头残忍的猛兽，但它也在不断地消耗你的生命，直至你没有生命！

跑动中的目标最难打，约克用了整整一个弹夹的子弹才打掉了跑过来的4只刺蛇中的一半，另外2只已冲到了钟楼的门前，就在它们撞开门的一刹那，一股炙热的火焰喷向了它们。火焰就像太阳光一样明亮和圣洁，它可以净化一切，当然是通过毁灭来净化，所以其中一条当即被净化掉了，另一条虽然侥幸躲开，却还是没能逃过护士的闪光弹。突然的失明让它不知所措，然而在这间屋子里不会有人可怜它。火焰兵手中的喷火枪再次开始工作，直到刺蛇的每一寸皮肤都变成黑色为止。很快，楼上的约克就闻到了一股肉被烧焦的味道从阁楼的地板缝隙中飘上来，这种味道是如此难闻，但约克早已麻木。多年来血雨腥风的生活让约克对这种味道彻彻底底麻木了，有时他反而觉得是种享受，因为在战斗中如果你不想闻敌人被烧焦的味道的话，很有可能就是敌人在闻你被烧焦的味道，所以虽然焦肉的味道极其令人反感，但战场上的大多数人还是愿意闻的。很快，兴奋剂的药效耗尽，约克再次抽出了一支针管，咬着牙插进了手臂之中。



盔甲和军装已破烂不堪，约克强健的躯体隐约地显示出来，但无数的伤痕也随之露出。每一处伤痕都是约克的勋章，都是他用鲜血和生命换来的真正军人的勋章。它记载着无数次的胜利，同时也记载着无数次的失败；它记载着一段辉煌，同时也记载着无尽的苦涩。腿上的伤口还在慢慢地渗出暗红色的血，但约克早已感觉不到疼痛，英雄又增加了两枚勋章。

（未完待续）

2001年04期《水晶宝合》

博库E-BOOK

你想成为制图高手吗？《Photoshop 5.5创意》绝对是你的好帮手。你想提高英语水平吗？《大学英语四级考试考点预测与考前快餐》助你顺利过关！你更关心娱乐？没问题！辣妹和贝克汉姆夫妻的超酷写真以及《属相与人生》足以令你眼前一亮！另有《迷情的日子》、《我们曾经相爱》让你再次陶醉在浓情蜜意中！本期博库图书内容丰富，好书多多，犹如一套大餐，请尽情享用！

厂商展示

《蓝盾防火墙个人版》以人性化设计为目标，功能专业，操作简单，还有详细的在线帮助与报警功能。该套防火墙不仅对硬件环境要求不高，而且采用了国际流行的标准安装界面，容易安装，不失为个人网络安全的好卫士。全新一代的邮件系统Mail 2G传输速度快、接收空间无限大、从2个层面上对垃圾邮件进行封堵、并具有独有的挂号信和完美的断点续传性，较好解决了现今电子邮件系统的种种弊病，是当今互联网应用的一个重大突破。

动漫无边

广大浩瀚的银河，稀世的用兵家们以浩瀚无垠的星海为舞台，即将上演一出无比壮丽的英雄史诗……或许从来没有哪一部架空历史小说能像《银河英雄传说》一样拥有这么多的读者，根据原作制作的动画也被大多的动漫和银英Fans珍藏。“每月视点”的专题《银河英雄传说》，希望你能通过这些文字、图片、音乐、影像，了解“银英”，爱上“银英”。“网人倾语”的小说《忽尔今夏》，写作风格恬静淡雅，行文有香港作家亦舒之风，不妨一观。

软件长廊

如今体育彩票卖得火热，福利彩票闪亮登场之后也是大受青睐，我们提供了彩票博士、选号王智能彩票分析选号系统及博奥彩票分析系统黄金版助您胜券在握！

2001年04期《水晶卷轴》

视 角

故事里温蒂问彼得潘，你们的永无乡，那个孩子嬉戏的天堂在哪里？彼得回答她：“左手第二条道，一直往前，直到天明。”从某个意义上来讲，网络或许是这些坚持自己梦想的人们的永无乡，我们在这里自由生长，自在飞翔。

有 约

深夜，剩下的只是孤独。我坐在密室里，等待着下一个任务……

当当当……几声敲水龙头的声音过后，他出现在我面前——一个40岁左右的男人。我只能看到他的半边脸，因为他的头发正好遮住了他一半身子。

随 笔

不怕透露给大家一个消息，明天就是我的生日了，hehe。时间过得可真快啊，4年前我正式上网，2年前我进入所谓的“游戏圈”，也同时开始了较以往更正式的网站制作生涯。掐上手指头、脚指头一算，哎，到明天我居然就20岁了，真是太不可思议了。想想看，再过一年，我再也没法用指头算出自己是多少岁了……也好，就此永远停留在年轻的20岁，hehe。

呓 语

听村里的大人讲，在我3岁那年父母出门打猎就再也没有回来，是村中的长老把我抚养长大的。父母留给我的唯一的东西就是我的名字Lee。听说有一个国际知名的服装品牌就是这名，我为我的名字而自豪。村中的人都喜欢我。

幻 界

不枯竭的泉

整个大厅黑漆漆、空荡荡的，只有正中央的无菌室亮着灯光，它像一口硕大的水晶棺材，封闭着一颗饱受痛苦煎熬的心。

我站在阴影中遥望着光明，忽然觉得，这个大厅就是整个广漠的世界。整个世界对于她来说，就是这样一片寂静的黑暗，是静止的无边无尽的孤独，而在她日渐衰竭的躯壳中心，有那么一个地方，小小的心灯寂寞地燃烧着，在悔恨与痛苦中燃烧。生命一日不息，泪泉一日不竭。

星 动

白羊座从来不需要出门旅行的借口，活力充沛的他们总是羊不停蹄地从一个地方跑到另一个地方。精力过剩的白羊们旅行的唯一理由是：我需要活动！风吹草低见牛羊？才怪！无须寻寻觅觅，即使是在天涯海角，你也能随时看到他们不安分的身影。

2001年4月《水晶宝合》目录

（《大众软件CD》）

A盘

新手学堂

---聊天工具：网络三剑客之Deamweaver

新新视野

---CG 画册：读者投稿的精美CG图片

---余音绕梁：弗伦兹·李斯特

---桌布天下：精美桌布

休闲天地

---动漫无边：动漫情侣乱弹

---同人小说：太阳明天照样升起

---网人倾语：网上美眉昵称趣谈

---万智牌天地：预言全部卡牌

博库E-BOOK：每月送你正版书

---《情意绵绵写真集》

厂商展示

---Mail 2G

大众文存

---2001年3月杂志（上、下）（HTML版）

B盘

攻略指引

---看攻略：侠客游Ⅲ

---逛书屋：梦幻模拟战Ⅱ

游戏扫描

---新片大赏：黑暗之刃

---游戏抢鲜：怒不可遏

动画纷呈

--- 冰风谷冬之心

水晶宝藏本期专题：武侠

电脑新时代

---《电脑新时代》2001年3月杂志（HTML版）

2001年4月《水晶卷轴》目录

（CD手册）

卷首寄语

云起啦

视 角

失落的星辰

乱 弹

孔乙己新传

白蛇传网络版

残缺的世界（6）

墨 风

神奇的紫砂壶

十二星座

画 笔

BENJAMIN的CG画集《Heart Of Music》

随 笔

心情可爱多

有 约

杀手外传

E 行

精妙Q语

星 动

永不停踌白羊座

幻 界

不枯竭的泉

呓 语

丽雅·苔洛斯魔法门世界日记

长 廊

大众软件服务快车

广告索引

Www.betop-cn.com

玩

就新

就刺激

就爽

Pc电脑游戏

Pc电脑游戏周边

北通 振动手柄

BTP-C013

- 4轴，8按键，配专用驱动程序（最多可支持22个按键）
- 25针打印接口+USB接口（用于获取电源）
- 独立连发设置功能
- 2个振动电机
- 适用WINDOWS游戏，2米线长
- 透明黄，蓝，绿，白，黑5色选择

北通 赛车

BTP-C111

- 4轴，8按键，配专用驱动程序（最多可支持22个按键）
- 25针打印接口，双振动，支持双打
- 独立连发设置功能
- 独有方向控制盘，力感应加油/刹车双按钮
- 2个振动电机，配振动电源，不需占用其它接口
- 适用WINDOWS游戏
- 2米线长

北通 中摇杆

BTP-C311

- 4轴，8按键，配专用驱动程序（最多可支持22个按键）
- 25针打印接口，双振动，支持振动双打
- 独立连发设置功能
- 2个振动电机，摇杆头内藏振动电机（贴身的振动感受）
- 配振动电源，不需占用其它接口
- 适用WINDOWS游戏
- 2米线长
- 透明黄，蓝，绿，白，黑5色选择

北通 大摇杆

BTP-C312

- 4轴，8按键，配专用驱动程序（最多可支持22个按键）
- 25针打印接口，振动，支持振动双打
- 独立开关式连发设置功能，连发速度调节
- 摇杆头内藏振动电机（贴身的振动感受）
- 配振动电源，不需占用其它接口
- 适用WINDOWS游戏
- 2米线长
- 透明黄，蓝2色选择

北通 飞行摇杆

BTP-C313

- 4轴，8按键，配专用驱动程序（最多可支持22个按键）
- 25针打印接口+USB接口，振动需接上USB接口
- 独立连发设置功能
- 360°全方位模拟/8个方位数字两种方向模式
- 飞行摇杆内藏振动电机（贴身的振动感受）
- 适用WINDOWS游戏
- 2米线长

北通 四打王

BTP-C711

BTP-C711A

- 15针游戏接口
- 连接PSx游戏手柄，可四人同时玩游戏
- 即插即用，最多可支持10个按键
- 适用WINDOWS游戏，对应各模拟器游戏
- 灰，透明黄，蓝，绿，白5色选择
- BTP-C711A送BTP-9006格斗之王手柄
- “FIFA 2001”等游戏的绝配产品

北通 格斗之王

BTP-001

- 4轴，10按键，配专用驱动程序
- 15针游戏接口（专业电脑游戏手柄）
- 独有半自动/全自动设置功能
- 适用DOS / WINDOWS游戏
- 2米线长，接头带固定锣杆
- 透明红，黄，蓝，绿，白，黑6色选择
- 适合“极品飞车V宝时捷之旅”

北通 格斗之王（双打）

BTP-C001PD

- 25针打印接口，一个接口可双人对打
- 独立连发功能，独有10个动作按键
- 4轴，10按键，配驱动程序（最多可支持22个按键）
- 适用WINDOWS游戏
- 2米线长
- 透明红，黄，蓝，绿，白，黑6色选择

北通 月狐手柄

BTP-002

- 4轴，8按键，配专用驱动程序
- 15针游戏接口（专业电脑游戏手柄）
- 人体工学的外形设计
- 适用DOS / WINDOWS游戏
- 2米线长
- 透明红，黄，蓝，绿，白，黑6色选择

北通 野牛

BTP-C011

- 4轴，8按键，配专用驱动程序（最多可支持22个按键）
- 25针打印接口，双振动，支持振动双打
- 独立连发设置功能，2个360°模拟方向摇杆
- 2个振动电机，配振动电源，不需占用其它接口
- 适用WINDOWS游戏，2米线长
- 迷彩，透明红，黄，蓝，绿，白，黑7色选择

北通 野牛Ⅱ

BTP-C012

- 4轴，8按键，配专用驱动程序（最多可支持22个按键）
- 25针打印接口，双振动，支持振动双打
- 独立连发设置功能，2个360°模拟方向摇杆
- 2个振动电机，配振动电源，不需占用其它接口
- 适用WINDOWS游戏，2米线长
- 透明红，黄，蓝，绿，白，黑6色选择

北通 方向盘Ⅱ

BTP-C412

- 25针打印接口，双振动，配专用驱动程序
- 仿真F1赛车方向盘
- 线性加油刹车指使灯
- 方向转向灵敏度调整
- 强力吸盘底座
- 可设置半/全自动加油行驶

BETOP® 北通产品

北通电子有限公司 北通网址：www.betop-cn.com

TEL.020-81351404 FAX.020-81710500 Email:betop@public.guangzhou.gd.cn
经销点：广州：020-81844531 北京：010-65924094 上海：021-32030726

无需掌握任何语言，无需准备任何素材，需要的只是您的想象力！

用它能开发出像《暗黑破坏神》一样的游戏，著名的动作RPG《科隆战记III》正是100%由它制作而成！
庞大的素材库为您准备了所需的一切素材；
详尽的中文说明与体贴的帮助功能使您在游戏制作中倍感轻松；
每个游戏玩家不可错过的梦幻工具；圆您一个振兴中国游戏开发事业的梦想！

专业级游戏开发工具

ACTION GAME 游戏制作大师 简体中文版

软件特点：

系统完善，说明详尽，简单易学，素材丰富。
不管您是开发高手还是初学者，都能轻易掌握它。

功能介绍：

支援各式电玩特效绘制
不论是星际大战还是远古神话都可一一呈现
脚本编辑功能
让您完全发挥天马行空的创意
音乐编辑功能+超大音效库
使游戏更加生动感人
超强人物绘制程式
让您创造出超<IN>的角色
强大的编辑工具
让您轻易创造出想要的场景

服务：

1. 本公司将会跟踪市场销售情况，并会在《家用电脑与游戏》杂志网站提供相应的服务
2. 本公司会在《家用电脑与游戏》杂志及其它报刊开展系列讲座
3. 软件将配送详细操作手册

运用《游戏制作大师》开发的游戏软件，作者拥有完全版权，可以自由销售。捷径公司愿意帮助推广和销售优秀的制作作品。

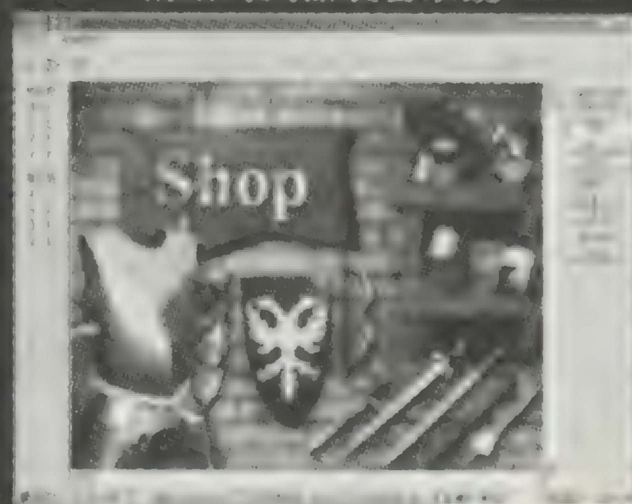
4月中旬上市
零售价98元



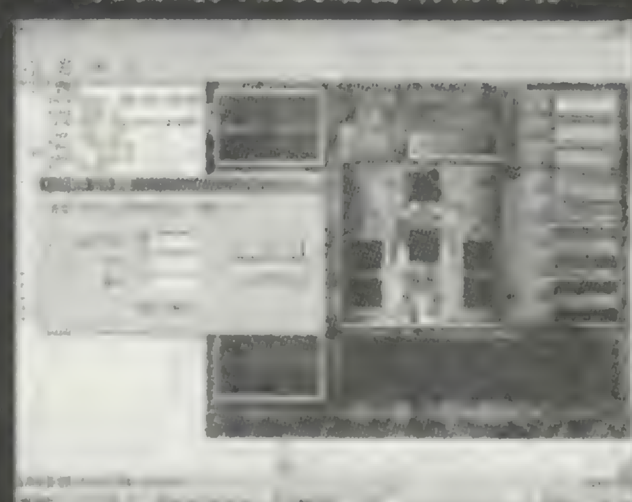
DADA eSoftnet JJsoft

中国独家代理 北京捷径电脑公司
门市地址：北京海淀区阜成路8号西平房
咨询电话：010-68730166
销售热线：010-68520836
邮购地址：北京市813信箱（100037）

精致的武器装备系统



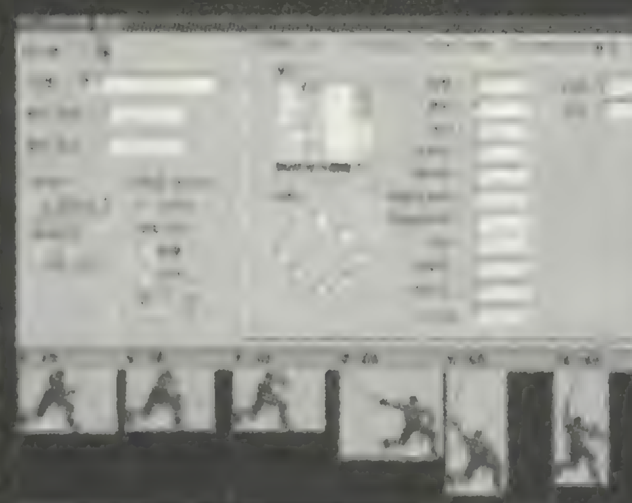
完善的人物及语言编辑系统



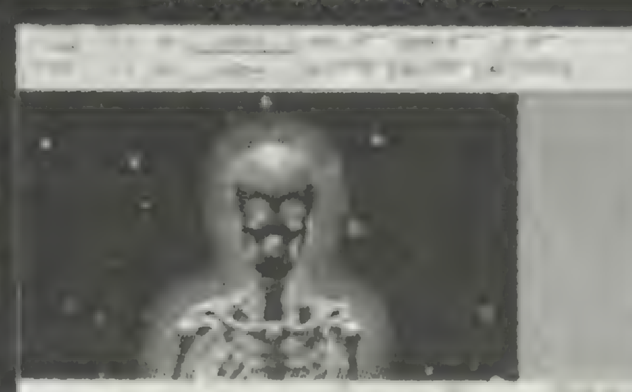
强大的游戏编辑器



细致的动作设计



强大的魔法编辑系统



各个国家英雄的华丽魔法效果；

有真实感的海战、登陆战；

通过独特技术实现的地形变化，从而体现出角色攻击力的不同。











千年战争

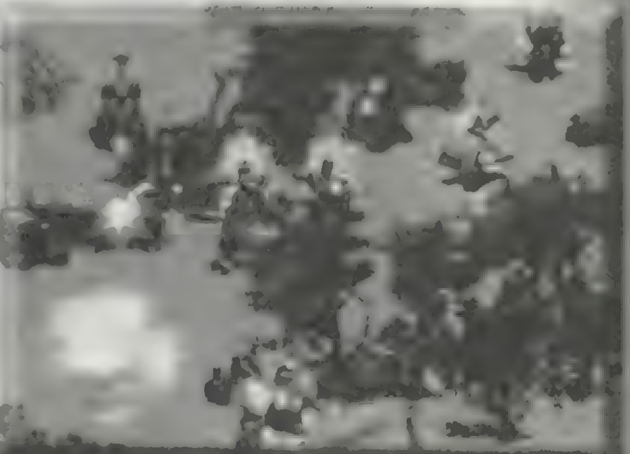
经过韩国国内权威历史学者鉴定的情节设定，真实再现古代朝鲜半岛千年的精美历史画卷。

在真实的历史环境中谱写属于自己的辉煌历史，以及各个英雄的历史事迹。

扩展性的英雄培养理念，丰富的升级系统，培养你成为德才兼备的战争艺术家，体会变成盖世英雄的成就感。

结合文化发展、经济建设、综合国力等新元素全面真实重现韩国史实的即时战略游戏。







经销商	电话
华东区:	
上海	
上海茂立	021 - 63237682
上海赛乐氏	021 - 63743028
安徽	
合肥连邦	0551 - 2822963
南京探路人	025 - 4812172
浙江	
杭州美迪	0571 - 8271301
杭州南北	0571 - 8915082
山东	
济南长川	0531 - 8559435
济南宏恩	0531 - 6884931
青岛立邦	0532 - 3884825
烟台金石	0535 - 6642862
山东三邦	0531 - 6120742
北方区:	
北京分销商	
北京万众合力科技有限责任公司	010-82627435
北京正普科技发展有限公司	010-82671133
北京晶和融达计算机有限责任公司	010-82634097
圣比尔	010-62527962
北京兴四方科技开发有限公司	010-62770584
北京京里仁计算机技术有限公司	010-62615307
树人软件	010-82616723
北京育碟苑科技发展有限公司	010-82613830
北京连邦软件有限公司	010-62525338
北京鸿达以太文化发展有限公司	010-62630457-8023
辽宁省	
辽宁华储资迅科技有限责任公司	024-23882911
辽宁希望电脑科技开发有限公司	024-23960173
沈阳赛乐氏科贸有限责任公司	024-23882382
沈阳华普电脑软件公司	024 - 23912988
沈阳连邦	024 - 23921186
鞍山合众	0412 - 2216529
天津市	
津科连邦	022-27387820
天津菲德罗	022-23001064
河北省	
石家庄鼎新电脑有限公司	0311-8611094
唐山市现代电脑文化有限公司	0315 - 2845467 - 8005
山西省	
太原文力	0351 - 7225938
黑龙江省	
大庆市金银来有限公司	0459-6319892
哈尔滨瑞利软件专卖店	0451-6260102
哈尔滨希望软件公司	0451-2510446
牡丹江瑞利软件专卖店	0453 - 6912983
内蒙古	
内蒙古方圆	0471-6960326
华西区:	
四川	
成都连邦	028-2916888
成都新四方	028-5220299
成都赛乐氏	028-5452657
成都济利	028-5247037
成都3C店	028-5446699-114
重庆	
重庆好又多	023-63000354
重庆连邦	023-63538664
重庆新四方	023-68621095
云南	
昆明黑马	0871-5118590
昆明连邦	0871-5036896
昆明威豪	0871-5144846
陕西	
陕西辉煌	029-7808888
西安日月	029-5513055
河南	
河南连邦	0371-5908767
河南赛乐氏	0371-3817084
河南希望	0371-5712316
新疆	
新疆华顺	0991-2810057
华南区:	
广东	
广州南软	020 - 87582989
广州骏网	020 - 87531488
广州黑马	020 - 87531152
广州思富特	020 - 87509952
广州金碟	020 - 87569092
广州天高行	020 - 83796102
深圳伊登	0755 - 3782846
海南省	
海口希望	0898 - 8533513
湖北省	
武汉赛乐氏	027 - 87877246
武汉凡高	027 - 87877823
武汉天问	027 - 87643017
湖南省	
湖南得智	0731 - 4458868
湖南惠友	0731 - 4130006
江西省	
南昌希望	0791 - 6234341

金山软件俱乐部　正版用户大家庭

买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 详情欢迎访问 www.kingsoft.net

西山居　西山居游戏 飞越你的梦想

地址：北京市9605信箱(100086)　电话：010-62524868　用户热线：010-62524868-678/613/614

免费咨询电话：800-810-5770（北京地区）　经销商订货热线：(010) 62638312

E-mail: support@kingsoft.net　查询邮件：club@kingsoft.net　欢迎邮购 邮资5元

OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net　电话:010-62524868-753

金山 KINGSOFT

http://www.kingsoft.net

金山毒霸.net

最新版：2001.03.09
新增查杀病毒：81种

防电脑病毒，有能力，更要及时！

【 上市3个月，新增查杀1994种
最新病毒，及时保障电脑安全 】

- ✓ 每周一准时发布最新升级的病毒库，每次新增查杀百余种流行病毒
- ✓ 中俄两支反病毒组时刻监测国内外流行病毒，防范新毒与世界同步
- ✓ 在线增量更新、网站下载、店面拷盘等多种升级方式方便及时升级
- ✓ 钻石会员版，18个月内，买一送六，及时获得最新金山毒霸完全版

钻石会员版 **298元**

标准版 **158元**

卓越网销售 www.joyo.com　服务网站 www.iduba.net



地址：北京市9605信箱(100086)　电话：010-62524868　用户热线：010-62524868-678/613/614　800-810-5770（北京地区）　经销商订货热线：010-62638312
E-mail:support@kingsoft.net　咨询邮件：club@kingsoft.net　OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net，电话：010-62524868-753　欢迎邮购　邮资5元　http://www.kingsoft.net

---

永兴四方新品上市　诚征代理　欢迎邮购

疯狂打字员 —从新手到高手

2CD+书=28元

玩疯狂游戏，成打字高手。本软件分2部分：一、5个游戏皆配有即时成绩显示：时间字数及正确率，让初学者迅速疯狂起来成为打字高手。1、键上热舞，配上动感十足的音乐，趣味横生练字根。2、对对碰，既考你指法也考你记忆力，练习键盘键位指法。3、急速敲热球，飞速练习单词和打字速度。4、丛林激战，练中文打字速度及准确性，错了受罚。5、神秘的木乃伊，伴随埃及古曲，狂写文章。二、赠：1、智能狂拼输入法安装软件完全正式版（原价38元），2、智能五笔输入法安装软件正式授权版及五笔学习教程

自作网页也不难

5CD+书=48元

本软件集知识、实例、模拟练习、工具素材于一体，让初学者通过"了解—模拟—创作"的过程，从而自己独立，轻松制作出精美网页。一部分内容：一、网页制作教程：入门—进阶—上手，循序渐进讲解Dreamweaver4.0、Flash5.0、Fireworks4.0等工具的知识、用法、技巧，使您迅速由入门到精通。……350个画面和300多条网页制作的技巧来引导您一步一步制作一个完整的网页。附"个人主页"、"宣传主页"、"企业主页"、"商务主页"、"综合主页"等网页制作大量模版，由你填充完成。三、工具素材集锦：18个网页工具、一万多个网页分类动画素材供您随手拈用。

3000元当老板

您只要投资3000元，加盟永兴四方全国连锁组织，您将获得：1、全国最低价的正版软件分销；2、价值4000余元的畅销软件；3、优质高效服务及销售策略指导；4、零风险库存保护；5、《中国电脑教育报》等多家媒体广告支持，且不交加盟费、管理费、授权费、手续费、广告费、运输费，每县（市）只设一家专卖店，先动先成功！

中国企业合同契约大全

CD+书=168元　邮购特惠100元

本软件由立法、司法、和法学专家依据新《合同法》制作，既包括《合同法》中规定的典型合同又涵盖其它法律法规中规定的各行各业合同范本和模板近千例：技术类、贸易类、外贸类、经营类、租赁类、保险类、信贷类、证券类、运输类、招投标类、建筑类、房屋类、外资类、劳动类、出版类、赠与类、法律文书类。内容新颖、选材严谨、操作性强，具有编辑、打印、检索等功能，是各类企事业单位和个人首选的签约工具。附：**法律常识**数据库内含924篇文章为您解疑难；收录2000年9月以前重要**法律原文**472个作法律依据。

电脑贺岁片 2CD+书＜ 价值1934元 特惠38元　物超所值限量销售 书店软件店有售

安全：熊猫卫士6.0 铂金版（完全正式版）：等同市场价358元的杀毒软件；**VRV安全之星1+E（正式版）**反病毒软件内置防火墙（市场价168元）　**发财：JXC进销存财务系统标准版（正式版）**：即买即用，如需升级等特殊功能，再加290元购序列号，使完全等同市场价1280元软件；**小聪网商**：轻松组建网上公司（市场价128元）　**欢乐：40部搞笑电影、20个电脑恶作剧程序、200个欢乐游戏**……　总代理电话：010-62581139-803　82641337

软件邮购好便宜（免邮资）

精选英语900句　7CD　99/65	中国古典名著百部CD　38/30	神偷2金属时代CD　68/60
从零开始学英语　8CD　148/110	世界名著百部　CD　38/30	三国风云2　3CD　49/45
会计中级考试2001 2CD+书88/75	KV3000　CD+2FD　178/100	开天辟地3　5CD　127/100
极品街机游戏王CD+书19/15	瑞星2001版CD+2FD　188/100	极品街机库　2CD　28/23
东方快车3000标准CD　39/30	洪恩毒盾+MCAFEE杀毒之星 2CD+3HD　198/90	奥妮（简）　CD　48/43
超级解霸白金版2CD　38/30	趋势毒霸007　CD+书168/55	奥妮（精）　CD　88/80
新劲爆游戏王2CD+书28/23	个人电脑常用工具软件 CD+书25/22	网络工具大全+软件特推+东方网译3CD+书28/25
新版电脑世纪行II 22CD 267/220	3000万能工具库2CD+书35/30	100精怪游戏CD+书18/14
古墓丽影大海的神器CD 38/25		全能游戏CD+书19/15
生化危机3　CD　48/42		第四世界　CD　29/25
		极品飞车5　CD　60/55

永兴四方新品预告

- 游戏修改制作大揭秘　2CD+书38元
- VCD制作和光盘刻录方法技巧大全　2CD+书38元
- 全科医师诊断治疗与保健系统　CD+书68/38元
- 安装制作全面通　CD+书=22元
- 动画制作一帮一　CD+书=22元

Dreamweaver 4&Fireworks 4实例详解

2CD+384页书=29.8元

《Dreamweaver 4&Fireworks 4实例详解》实例教程所授机宜皆为作者亲身设计经验感受，从Dreamweaver使用者的角度出发，由浅入深全面介绍了Dreamweaver 4的基本使用，并以实例讲解网页设计技巧，包括表格与页框技巧的应用作为本书的重点，辅以网页相关知识与技巧解说，简单易懂的特效教学，让您马上进阶到网页大师，成为设计高手。Fireworks 4是众多专业网页图形制作软件的首选。光盘收录了所有本书实例、源文件，全部经过测试。还有收录了2000年Macromedia插件，计400种，并列用详细目录、介绍和索引，绝对超值。全书皆为作者亲身设计的经验精华，制作秘籍，采用实例贯穿全书，让您快速学习网页影像制作技巧，并学习Fireworks 4与网页编辑软件的整合运用。本书附专业美术设计人员为您精心设计的"专业美工图库分类链接"，可轻松自如的运用各种图案。　销售热线：010-82641337　82641337　62631986　62632128　62581139

黑客天下 - 黑客揭秘及攻防大全　CD+书=29元

本软件囊括了黑客问题应有尽有的知识、软件和技术技巧，从黑客溯源到黑客展望，无不令人警惕！重点内容：1、**30余个**黑客入侵的经典案例及评述。2、**70多篇**优秀文章剖析黑客攻击秘技，详解实用防范技巧及流行工具的功能。3、**近700个**各类工具软件供您选用。4、**110个**网络安全网址，让您成为个中高手。

动画制作一帮一　CD+书=22元

本软件通过介绍当前最常用、最流行的软件，有Ulead Gif Animator、Cool 3D、PhotoImpact和Flash、Swish等，并列举了大量实例来说明制作的方法，手把手地教会你怎样制作动画，提供给你一个全面的网页动画解决方案。内容详实，实例具有极强的可操作性，使您上手快、深入快、精通快，网站LOGO、动画广告条，轻松上手，一学就会，全面掌握，一步到位。

安装制作全面通

CD+书=22元

轻松省时制作安装界面，本软件为您提供全面解决方案。超值附送：Install Shield ProFessional6.22Wise Install Master 8.13等十多种最优秀的安装制作软件，还有很多容易上手的各种小巧安装制作软件和可以生成光盘自动播放界面的制作工具。附送的说明书，介绍了其中的12种安装制作软件的详细使用方法，使您高效地工作，迈向专业的队伍。

2000万能工具库　2CD+书=35/28元

涵盖日常所需近200个工具，22类别，每类有内容提要，每个有简介和使用说明。400个问题一次安装使用，随用随调，赠WINDOWS经典各类完整游戏100个。

世纪图库黄金套装　8CD=58/48元

遴选近六万幅图片，适用于网页设计、广告设计、建筑设计、多媒体制作、出版、海报、名片、贺卡、包装、背景插图等各类专业设计，分类组织，方便检索。

琴棋书画学与通　4CD+近300页书=58/45元

琴乐棋牌篇（赠近200首中外古典名曲）2CD+书=32/26元
书法绘画篇（赠100个经典完整WINDOWS游戏）
2CD+书=32/26元

博览四艺百科，教练四艺技巧，畅玩各类棋牌游戏，欣赏名家名画300幅，名碑帖近百，名曲名歌200多首，超大容量，无微不至。

世纪编程点金　套装5CD+5本书=136/100元

VisualFoxpr6.0　CD+书=36/28元　VisualBasic6.0　CD+书=36/28元　VisualC++6.0　CD+书=36/28元
C++Builder4.0　CD+书=36/28元　Delphi5.0　CD+书=36/28元

让初学者从闪电入门、迅速提高到成为行家里手。特点：1、内容丰富，讲解翔实，图示生动，附录赠送大量函数说明、错误信息、实例源代码、相关网址及书名介绍。2、教学互动，富有实效，循序渐进，讲、例、练结合，全程动画，真人发声，随意控制教与学的流程，在线检索所需学习内容，界面美观，音乐优美。为广大编程爱好者及程序员所喜爱！

百万游戏攻略秘笈典藏　2CD+书=38/28元

含游戏1000余个100万字，最终幻想等动画50余款，赠恐怖惊险完整大中小游戏3款……

3DS MAX3.X 制作全面通　2CD+书=35/28元

讲解400多种功能菜单，几十个实例演示。赠3D材质库20多个种类数千幅图片。

FLASH PARTY 先锋派　2CD+书=28/23元

2200个FLASH音效素材、1800图片素材、300特效字体素材、30个酷软件。赠：Macromedia Flash5.0及教程　Macromedia Fireworks3.0等

永兴四方全国软件连锁组织总部
北京永兴四方科技发展有限公司

电话　传真：010-82641337　62632128　1986　82641338　62581138/39
邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号（100080）收款人：秉平安
门市：国投科海1168柜62548465　E-mail itsea@public2.east.net.cn

大众软件邮购中心

热卖新品	
王权：（幻想王国）	58/53
轩辕剑3（晶合版）	48/44
轩辕剑3－天之痕（简装版）	69/62
轩辕剑3－天之痕（豪华版）	198/178
轩轩伏魔录（精典之作）	58/53
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
新天使帝国（晶合版）	48/43
新天使帝国（豪华版）	68/61
生化危机3（标准版）复仇女神	48/43
生化危机3（豪华版）复仇女神	198/178
吸血鬼－（假面舞会）	48/43
新倚天屠龙记	69/60
堕落天使	69/62
心魔	38/35
铁血联盟II	48/45
交通巨人	48/45
女皇骑士团	48/45
三国群英传II（简装版）	29/25
神偷2－金属时代	68/65
梦幻模拟战I	25/23
梦幻模拟战2	38/35
梦幻模拟战典藏版	95/90
霹雳奇侠传	88/80
星际争霸(世纪回顾－大盒装)	98/88
霹雳小组3（特惠装）	38/34
幻想纪元	39/35
大刀	68/65
文明II权倾天下	50/45
动作天下	28/25
黑暗之光	23/21
世界模拟游戏大全班	28/25
极品飞车5(保时捷之旅)	60/54
梦幻帝国(标准版)	38/35
梦幻帝国(豪华版)	69/65
街机游戏库	28/25
全明星网球2000	48/45
极速摩托－铃木2000	48/45

保龄球2001	50/45
FIFA2001	50/45
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
暗黑破坏神II（豪华版）	228
产品包装较大，需加20元邮费	
娱乐天地	
轩辕剑3	128/110
大家来找碴2	28/25
明星志愿2000	48/48
美少女梦工厂3－(梦幻精灵)	28/25
特勤机甲队III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	28/35
永远的伊苏	38/35
仙狐奇缘	69/62
新绝代双骄2	69/62
神兵玄奇	58/52
傲世三国	68/61
鹿鼎记2	69/62
三国霸业	39/35
三国风云2	49/44
勇敢的心（新品）	98/88
企业王国	48/45
科隆外传	48/45
最终战记	48/45
大话西游	20/18
奇迹时代	50/45
KA－52鳄鱼飞行中队	38/35
恐龙危机(标准)	48/45
笑傲天涯	69.9/65
幻舞天使	48/45
雷神小组	29.9/28
英雄无敌－死亡阴影	38/35
虚拟人生2	35/32
烽火三国II	29.9/29.9

心跳回忆典藏版扑克牌	18/18
古墓丽影之失落的神器	38/35
将军：全面战争	68/60
银河创世纪II联盟	68/60
模拟人生（中文版）	60/55
模拟人生－（美好生活资料片）	50/45
剑侠情缘II	38/30
网开一面	
石器时代（游戏盘）	29/26
石器时代（WGS面值卡30元内含620点）	
石器时代（WGS面值卡15元内含300点）	
网络三国（特惠装CD）	19/17
网络三国（月费卡）	19/17
万王之王（游戏盘）	19/17
万王之王（月费卡）	18/16
万王之王（人物卡）	18/16
千年（游戏盘内含上网卡一张）	38/34
千年（月费卡）	28/25
（MP3）－原音重现	
周华健－（MP3）	28/25
四大天王－（MP3）	25/22
林忆莲－（MP3）	28/25
王杰－（MP3）	25/22
情歌王子张信哲－（MP3）	25/22
梁咏琪－（MP3）	28/25
那英－（MP3）	25/22
李玟－（MP3）	28/25
张学友－（MP3）	25/22
罗大佑－（MP3）	38/34
张雨生－（MP3）	25/22
谢霆锋－（MP3）	25/22
BEYOND－（MP3）	28/25
张宇－（MP3）	25/22
王菲－（MP3）	28/25

晶合时代

北京晶合时代软件技术有限公司总代理·晶合软件销售连锁组织总经销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮政编码:100089
咨询电话:010-82634088、82634096、82634107、82634092
网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

广告咨询卡

我在贵刊 ______ 年第 ______ 期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到 ____________ 公司（厂家）____________ 产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

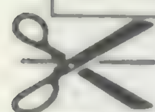
读者姓名：____________ 年龄：________ 职务：____________

电子邮件：________________________

通信地址：________________________

邮编：____________

填好后，请贴在信封背面。



姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第7期）

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址		电话		E-mail	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 新品初评　□ 专题企划　□ 前线地带
□ 专题综述　□ 实用软件　□ 晶合通讯　□ 游戏赏析
□ 硬件评析　□ 网络时代　□ 攻略指引　□ 游戏畅读
□ 应用心得　□ 问题交流　□ 游戏剧场　□ 有字天书
□ 读编往来　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

GAME与你同在
游侠不可替代



无所不能的神灯啊！

我要在FIFA2001中让中国队以20:1的战绩狂胜法国队！

我要在星际中让TERRA以一挡十、用天行者遮住日光、用坦克碾平大地！

我要在暗黑中以不可战胜的力量瞬间搞掂那该死的BOSS！

我要让布莱尔一人独挡那蜂拥而至的僵尸！

我要让极品的飞车加速到1000km/h，体会真正的风驰电掣...

金山游侠III

全功能的游戏伴侣 能满足你所有的愿望

FOR DOS Windows95/98/Me/NT/2000

◆ 游戏修改　随心所欲

直接弹出：游戏进行中直接弹出修改窗口，对照画面即时修改，不必来回切换。
两次三秒：只需两次搜索，即可定位查找对象，任意修改或锁定，全过程仅为三秒。
模糊搜索：可以修改没有精确数字表示的状态条类数据，如生命、体力。
联合修改：快速定位一组连续的数值，同时修改，省时又省力。



◆ 游戏截图　定格精彩

抓图大师：不中断游戏便可获得高质量的图片，并可直接生成桌面。
图像处理：自由选择截图区域和图片格式，还提供图片浏览功能。

◆ 攻略秘籍　信手拈来

权威经典：精选玩家推荐的2000篇攻略秘籍，内容丰富，查找方便。
智能对应：游戏中智能弹出攻略秘籍，直接对应所玩游戏。
推陈出新：内嵌智能搜索引擎，支持在线查找。定期进行攻略包的后台推送。

HOT

变速齿轮：任意调节游戏进行速度，快慢随心所欲！
一键N 招：自由设定组合键，可轻易在游戏中使出绝招。
金 手 指：直接修改内存，生成专用修改器，一劳永逸，避免再次修改。
内码转换：实现中文平台下繁体、日文游戏的正常显示运行。
老板桌面：瞬间弹出Word、Excel等"界面"，工作、游戏两不误。



即将上市 敬请关注

地址：北京市9605信箱（100086）　电话：010-62524868　E-mail:support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312
用户热线：010-62524868-678 /613/614　800-810-5770（北京地区）　欢迎邮购　邮资5元　咨询邮件：club@kingsoft.net

金山 KINGSOFT http://www.kingsoft.net

www.abcdefghijklmnopqrst....com





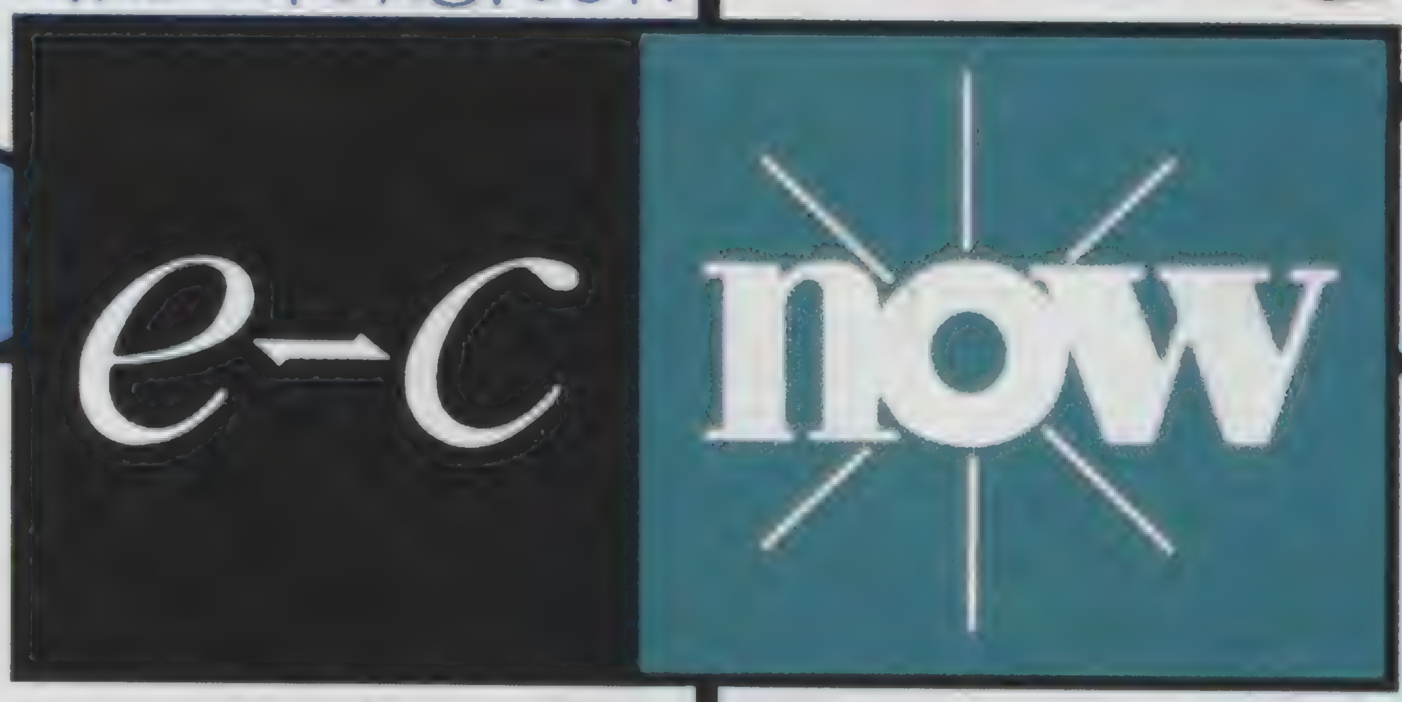
盈华双语浏览器？
网页的"润滑剂"？

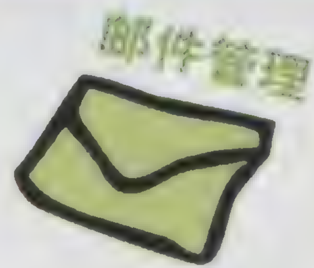
针对浏览网页的实时英／汉双向全文及选择翻译；

自带可实时翻译的电子邮件管理系统、网络寻呼；

可自定义的浏览器、体现个性化风格；

免费提供各种软件下载区、游戏和资讯网站





邮件管理

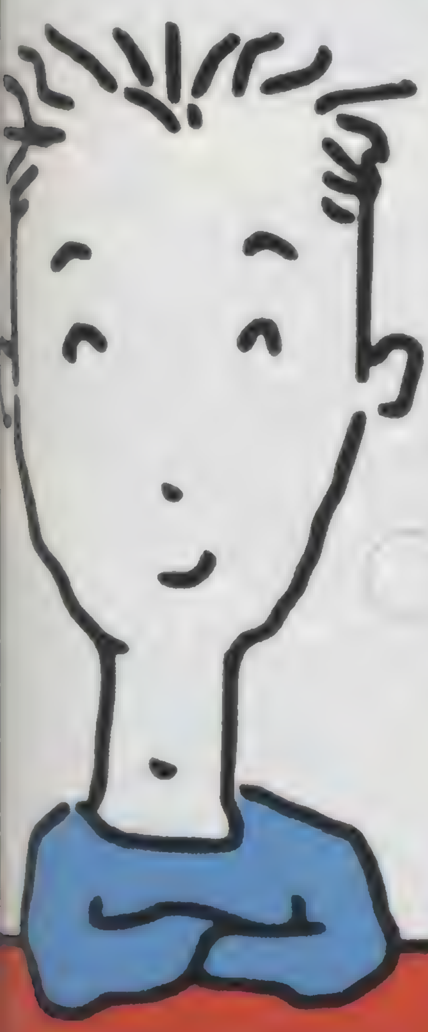
英文
Chinese

FM365.com

轻松上网

QQ

网络寻呼



高度集成的工具软件 ...

Internet全面解决方案 ...

搜索引擎、输入方法 ...

还送 Internet多媒体教学 ...

等等等等 ...

"译"览无余，
One skip for the whole world,

世界在我眼中 ...
The world is in my eyes ...

零售价：48元

盈华双语浏览器 V1.0标准版

特点：

电子邮件和网络传呼的实时英／汉双向全文及选择翻译，跨越语言界限；
授权使用荣获国家科技进步一等奖的华建机器翻译软件内核，译文可读性高；
时开启自动浏览翻译功能，实现翻译智能化；
可翻译电子邮件管理系统、网络寻呼，方便联络；
实现页面文字简繁体的相互转换；
可以按照个人风格，自定义浏览器，随心所欲；
新闻频道即时滚动浏览；
提供各种软件下载区、游戏和资讯网站。

要求：

Pentium 166MHz 或以上　内存：16M 或以上　硬盘：100M 或以上

环境：

dows 95/98/Me/2000/NT 中文版或英文版（英文版需外挂中文平台），
或以上的版本，TCP/IP 协议。

览器附送：

ERNET多媒体教学；3721 中文网址；
中文输入法；繁体版盈华浏览器英汉互译2000

盈动华建（北京）科技发展有限公司出品
地址：北京朝阳区工体北路甲2号盈科中心A座603室
邮编：100027
服务热线：010-65391195
网址：www.1clickok.com
电子邮件：support@pccwhj.com

北京连邦软件股份有限公司总承销
全国各软件专卖店有售
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
电话：(010) 62525338、62637266转总代理部
传真：(010) 82618047　邮编：100080
http:www.federal.com.cn

全国各地连邦销售电话

北　京:(010) 62525338
上　海:(021) 63504116
南　京:(025) 3229923
成　都:(028) 2916806
沈　阳:(024) 23921186
广州连邦:(020) 87572482
郑　州:(0371) 3944974
深　圳:(0755) 3220641
海　口:(0898) 8540137
武　汉:(027) 87649382
杭　州:(0571) 8856219
长　沙:(0731) 4457950
合　肥:(0551) 2817190
昆　明:(0871) 4167996
重　庆:(023) 63526600
长　春:(0431) 5635250
乌鲁木齐:(0991) 2323588
南　宁:(0771) 5323635
青　岛:(0532) 3803008

北京各经销商电话

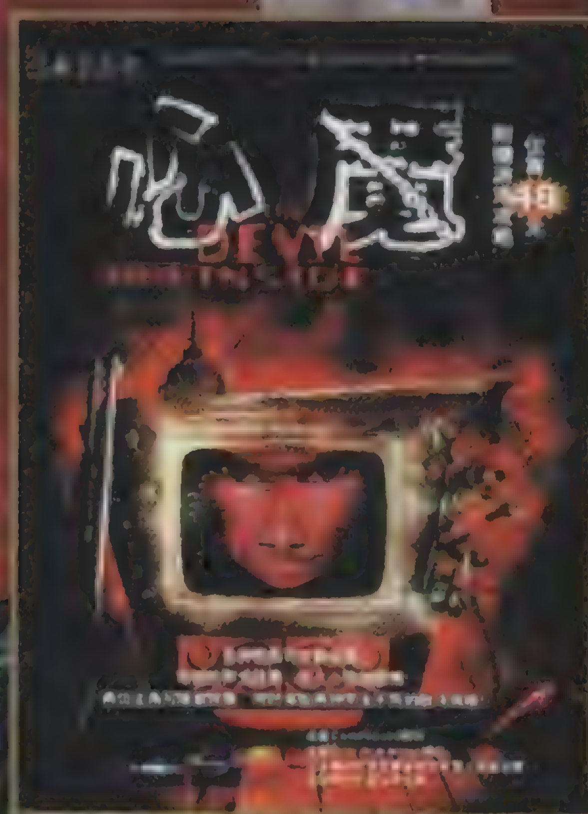
北京万众:(010) 82627435
北京正普:(010) 82671133
北京京里仁:(010) 62615307
北京百年树人:(010) 82658156
北京晶合:(010) 82634389
北京育碟苑:(010) 82656587
北京永兴四方:(010) 62581138
北京天极网:(010) 82657868
北京赛乐氏:(010) 62140782


全国热卖中




宙斯：众神之
简体中文版 58元 4月上
古文明城市模拟系列登峰造极代

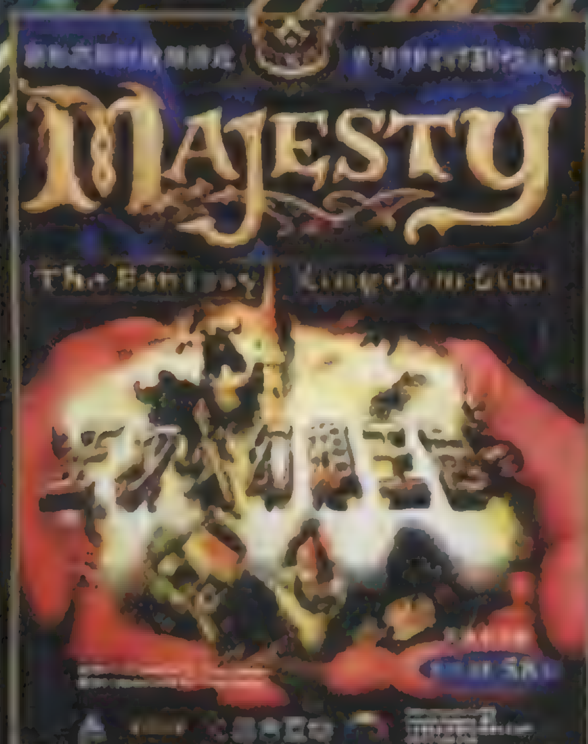

龙战士
BREATH OF FIRE
CAPCOM 顶尖角色扮演系列首度登陆中
完全中文化强势登
简体中文版 48元 2001年4月上



心魔
DEVIL INSIDE



Gremlin



MAJESTY
The Fantasy Kingdom Sim


明星3缺1
牌品三六大公开!
中
明星价
39.9元

EVSoft® 地球村　金版电子　TAKUYO

驿动的心

简体中文版　双CD 48元

游戏类型：恋爱养成　制作公司：拓洋兴业
国内发行：晶合互动　版本：简体中文版

唯一可选男女主角的恋爱游戏，女孩子也要加入了，勇敢地追求自己心仪的男生呀！

7位女孩、5位男孩。你可以自由地追求喜欢的人，你还在等什么呢？

春季上市





上市热卖中！简体中文版
简装版：双CD 38.00
精装版：双CD 69.00元
（送T恤，帽子）

◆ 媲美《文明II》的策略游戏

● 高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观。

● 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界。

● 支持各种多人连线对战功能。

上市热卖中　简体中文版
简装版：双CD 38.00元
豪华版：双CD 69.00元

◆ 来自韩国的《心跳回忆》。

● 如何面对不同的爱情攻势充分展现自我的时机为了爱的力量努力吧！



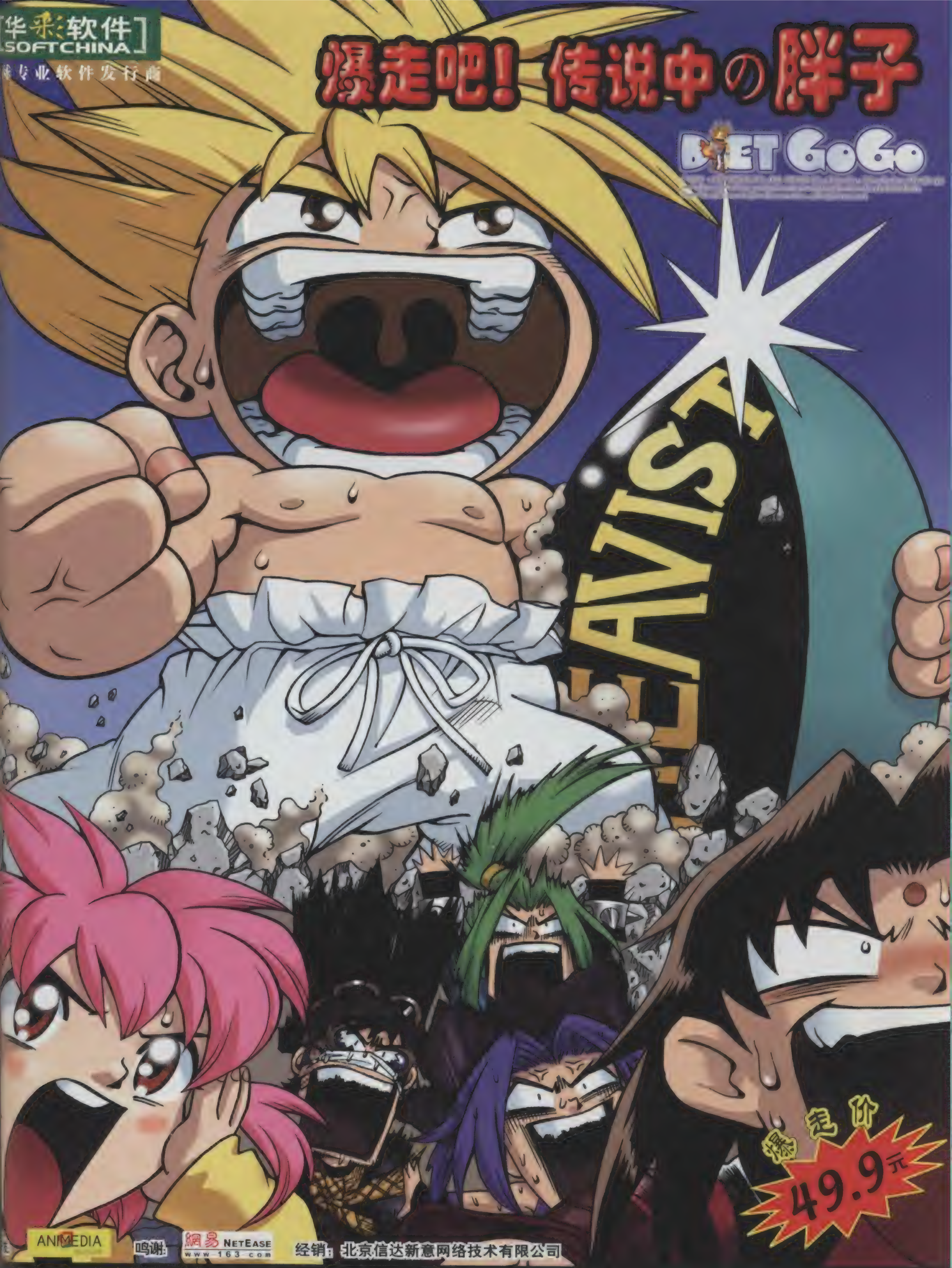
晶合互动

北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089　电子邮件：chanpin@popsoft.com.cn
电话：010-82635558　传真：010-82634615

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092，82634107

分销电话：010-82634097，82634089
传真：010-82634088

晶合软件销售区域组织总承销　大众软件邮购中心办理邮购



华彩软件
SOFTCHINA
专业软件发行商
爆走吧！传说中の胖子
DIET GoGo
爆走价
49.9元
ANIMEDIA
鸣谢：
網易 NETEASE
www.163.com
经销：北京信达新意网络技术有限公司

精致华丽的经典欧洲艺术美学跃上电脑屏幕

DRACULA

德古拉伯爵的再次复活！

荒废的古堡

西元一九零四年的伦敦……

发生的突然失踪！

吸血鬼德古拉之

魔体复活

全新 3D 特效

冒险 + 解谜

简体中文版

现已隆重上市 58元/2CD

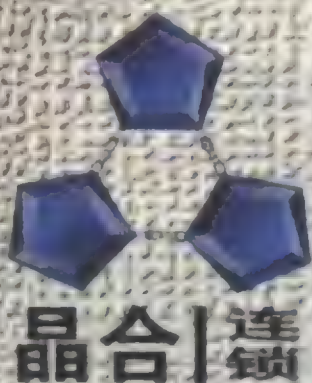




绵羊传奇



太空终结



晶合|连锁

北京晶合时代软件技术有限公司总代理・晶合软件销售连锁组织总经销

全国各地软件专卖店及报摊书亭有售《大众软件》邮购中心办理邮购

邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码:100089

咨询电话:010-82634088、82634096、82634107、82634092

网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)

E-mail:jhyl@gopsoft.com.cn

晶合上海银隆	62104588	晶合哈尔滨金北方	6415498
晶合苏州沧浪	7246529	晶合开封大众电脑	5958268
晶合南宁晶合专卖店	2621521	晶合天津展望	27830166
晶合长春安航	5656612	晶合吉林大众分部	2486210
晶合济南洪恩科技	6980984	晶合南京新高	3352862
晶合厦门金科达分部	2099935	晶合西藏图文分部	6813383
晶合西安辉煌分部	5529833	晶合新乡分部	3024847
晶合兰州专卖店	8261784	晶合莆田三超分部	2683555
晶合昆明林子	5176880	晶合无锡万科分部	2733188
晶合郑州分部	6993569	晶合河北衡水分部	2057887
晶合大连维尔	3635721	晶合山东日照分部	6451069
晶合成都劲邦分部	5236552	晶合甘肃玉门分部	3253489
晶合汕头超俊分部	8860856	晶合山西威远分部	4132971
晶合宁波今日	7129191	晶合石[illegible]达分部	13803339200
晶合太原大众分部	7234490	晶合[illegible]艺科技	6758546
晶合遵义天地	8633815	晶合银川恒飞公司	4114796

晶合张家港专卖店	13706220376
晶合坤宇分部	6660709
晶合内蒙古呼市超越电脑店	4311947
晶合威海恒旭电子	5228401
晶合大连司南	2503067
晶合丹东科宇分部	2829874
晶合兰州明德	7556193
晶合邢台PC资讯	3069312
晶合枣庄专卖店	13012666557
晶合大庆龙南书店	5693353
晶合天津渊博科	24214161
晶合温州科教	8841010
晶合哈尔滨华博士	6239777

图书渠道：

金台路图书市场263号65934375

北京经销商：

联邦公司62525338	万众合力公司	82627438
正邦公司82671133	合欧蓓公司	82656589
华仁公司62543505	系比尔公司	62527969
大权公司826543505	鸿达以太公司	82614668
百年树人82616723	人恒公司	82621862

特约经销商：

福州中科讯	3367199
上海今声	64268370
哈尔滨三恩	2510366
深圳连邦	3257985
上海茂云	63237682
广州南软	8758298
联想北纬	82665500
广州思富特	87509952
成都联邦	5215799
杭州美迪	8271301

杭州伊登	3782[illegible]
昆明黑马	5191[illegible]
辽宁希望	2396[illegible]
昆明威豪	5124[illegible]
杭州连邦	[illegible]
湖南新华书店电子音像部	[illegible]
大庆金银米	[illegible]
南京连邦	[illegible]
烟台金石	[illegible]
武汉赛乐氏	[illegible]
南京探路人	[illegible]
上海赛乐氏	[illegible]
青岛力邦	[illegible]
无锡连邦	[illegible]

更正：枣庄分店联系电话为1301266[illegible]



本刊记者/生铁

引子

我表妹长得真漂亮！可她从来不玩电脑游戏。她始终不理解我从事的工作对于人生有什么意义。就为一个小小的游戏，怎么还值得我每天穿上西服，提上公文包去单位，最后写出一篇篇连傻瓜都看不懂的文章，并编成厚厚一本杂志？她觉得其中最可笑的是，居然还有人按时给我发工资，以养活我这么做。她觉得这世界真是疯了。她根本不理解也不想理解《暗黑破坏神》和《扫雷》在容量上和制作技术上有什么区别。

最初我曾不厌其烦地解释一部游戏在时间和空间上的概念，我甚至用长篇小说来比喻一部好的RPG游戏，它里面涉及到了多少艺术、技术和市场的学问，它是人类创造性思维的完美结晶。我又上升到行业的高度，告诉她未来的游戏，将和电影业一样光彩照人，将有自己的明星制度，将影响人类整个的生活方式。但是，后来我发现我是空费口舌。女孩的耳朵是有过滤功能的。每次她都总是茫然而迷离地冲我一笑，然后果断地转移了话题。我在我的内心里深知，在文明与野蛮、新事物和旧势力的交锋中，我又一次败下阵来。我们最经典的一次单挑是这样的——这是一次电话记录，希望她不会看到这期杂志（哈哈，我知道她不会的）——

"你刚才给谁打电话打那么久，一直占线？"

"我在家上网来的。"

"骗人！这么晚还上网？是不是在看不健康的东西？"

"没有啊！我是在网上查一些工作需要的资料。"

"喊……你就直说你在查游戏不就完了，还查工作，跟真的似的……"

每到此时，我都有一种愧疚心理，在心里请求上天的宽恕，因为我实在想不通女孩们为什么会不喜欢我为之疯狂的电脑游戏。莫非男人和女人之间的差距要比一群鹦鹉和一群骆驼之间的差距还要遥远？

一点想法

说来也巧，这篇关于女性与游戏的专题计划是在3月8日那天临时确定的，因为原定的专题被搁浅，马上做出一个新的企划已为必须。正好近来又一轮关于"女性与游戏"的大讨论在各类媒体中展开了，于是便诞生了这篇文章。其实它在我头脑中已经酝酿了很久，我一直希望能对女性与游戏的关系有一个正确的认识（或许这种追求绝对真理的想法本身就是有问题的）。但是把一些没有结果的思考做成一期专题，确是一件危险的事情，因为"女性与游戏"这命题本身已经烂俗掉了，它几乎被所有的媒体、厂商和玩家都咀嚼了一遍——显然，现在它不仅仅是失去了原来的味道！

但是另一方面，我又发现，在以往的思考和讨论中，这个命题完全是从男性的视角出发的，审美立场是男性的，参与讨论者也基本是男性——即便偶有女性参与，也不过是充当一些搀杂男性玩味感的无聊问题的访谈对象而已。它已经偏离了它的轨道。如果这样看来，是有必要做一篇这样的专题，来结束它的生命了。于是我把它捡起来，又一次放进了自己的嘴里……

午后的座谈会

当你想讨论某个问题，至少首先该听听问题的当事人说过些什么。想讨论女性与游戏，最好还是先听听女性玩家自己的说法。在一个充满阳光的午后，我特别组织了一个小型的座谈会，邀请到了三位嘉宾，她们是游戏行业中的杰出代表，同时也是许多男性玩家心中的偶像。听听她们说些什么，或许有助于我们提高认识。

下面就是这次会议的笔录。

会议地点：《大众软件》杂志社会客室。

主持人：本刊记者生铁。

媒体嘉宾：蚂蚁，真名王睿，原CBI主编，资深编辑、记者，现就职于《网络游戏世界》。性格豪爽、率直。爱好网络游戏。


E000在QUAKE比赛现场

厂商嘉宾：Miss 70或玲儿，真名祁玲，就职于新天地市场部，曾设计若干成

功策划案，《精品购物指南》专栏作者，老鸟级玩家。性格活泼，思维敏锐。各类游戏兼通。

玩家嘉宾：EDOO，真名伏韵，专业美工，曾任职《电脑报》，从事网页设计。性格柔和开朗。游戏擅长：主视角射击。中国一流的QUAKE女选手，人称“第一女杀手”，在射击游戏爱好者中颇有威名。


这就是蚂蚁→

记者：邀大家到这里来，是想请各位聊聊你们对游戏的看法。可能各位以前就接受过各种类似的采访，感觉到话已经说尽了。不过它依然是一个有趣的问题，因为现在电脑游戏人群中的女性比例相比过去的各个时期，都有了显著的提高。我首先要问的是，你对“女性与游戏”这样的命题讨论感到厌倦么？

蚂蚁：当然了（笑）。我之所以能从事这一行业，就是因为早在5年以前参与过CBI关于这个命题的讨论。

Miss 70：没有，这样的命题我不是第一次看到，不过没有什么感觉。本来，我就是女性；本来，我就热爱游戏；而且本来，玩游戏的女性据统计确实没有男性多。所以，这样的命题很正常，而且，在我主持的网易的论坛，也是叫“女性与游戏”，因为觉得题目广，可以说得随便些。

EDOO：我不讨厌这个命题。

记者：在电脑游戏人群中，男女比例严重失调，你觉得通常女性对电子游戏没有兴趣的原因是什么？是天性的缘故，还是后天社会角色的成分更重些？

蚂蚁：我想主要是后天条件的限制吧，各种针对女性的媒体很少向她们宣传这一类东西。当然也不排除男性天生对电脑比较感兴趣吧。我的一位女友，过去属于那种对游戏完全绝缘的，可是有一天突然吵着要玩《万王之王》，连我都不敢相信，后来问过才知道，原来她看到了一篇关于该游戏的详细报道。

Miss 70：我觉得原因很多，以我为例，我很少和我的女性朋友讨论游戏，如果她们不主动的话。游戏很多方面强调了竞技性，如果你需要把一个游戏玩得很精通，你必须付出很多的心血和时间。虽然说，社会本来就充满了竞争，而且女性在很多方面也很有竞争力（例如说在学业上），但是作为一项娱乐，如果仍旧把自己处于十分紧张的竞争状态，很多女性大概都不太愿意。所以，似乎女性闲暇时所做的，多为比较和缓的事情，讨论的话题也是比较轻松的问题。也许，这是天性的一部分，决定了女性的比较感性，喜爱浪漫凄美的爱情故事，喜欢新鲜有趣的事物，喜欢轻松自在的生活；也许，这也是社会的影响，决定了女性在面对竞争的时候会三思而后行，什么地方努力竞争，什么时候淡而处之。简单地说，培养女性对游戏发生兴趣应该不难，你可以比较容易地让你的女朋友如同看电视一般观看你和别人的游戏竞技，但是，不要强迫她尝试。女性不见得如同男性一般如此地热爱挑战，所以，这也是更多的女性选择比较和缓的游戏的原因——娱乐是为了放松。

EDOO：我想女孩子不喜欢游戏应该是天性使然吧……就像男孩天生不喜欢逛街一样。不过在我看来，女孩子一旦迷上游戏之后那种劲头绝对不比boys差（笑）。

记者：游戏通常是以男性的视角进行的，你觉得这是什么原因？是因为游戏完全是由男性创作并且为男性创作的，还是因为其它原因？你认为游戏产业是否像别的行业一样，完全是男权社会的产物么？

蚂蚁：这问题从没想过，你指哪些游戏是男性视角？养成类的？我觉得游戏就是游戏而已，就像小说一样，你通常不会去关注它到底是从什么视角来看问题的，只是觉得它好看，这就够了！另外我觉得，在游戏里培养一些小女孩，视觉上还是比较漂亮舒服，试想一个游戏要让你成天面对几个傻小子，是不是会感觉不舒服呢？虽然我对许多游戏“多女对一男”的结构颇有微词，但我想游戏并不仅仅是靠情节支撑你玩下去的，你可以从其他方面体会它的游戏性啊。

Miss 70：其实，除去游戏之外，很多事物都是主要以男性为视角的，这就是社会的共性。而各种调查结果显示，游戏的主要消费群体为男性，自然为了商业利益游戏要满足大多数消费者的要求。如果这个社会就是男权社会的话，自然会衍生出很多产物，别看女性的时装比男性多，还不是因为除了女性自己热爱美丽，男性也喜欢看到美丽的女性这道风景线？游戏是类似电影的娱乐产物，我以为其中重点是游戏好不好玩，而不是它的视角；谁做游戏的主角有什么关系呢！就如同电影只要吸引人，宣扬的是男英雄女英雄还是机械人英雄，又有什么分


看到EDOO手臂上的QUAKE刺青了吗？

别？

EDOO：因为大多玩家是男性，所以游戏制作人也就跟着市场走咯，我觉得这个跟制作人性别关系不大的，倒是和商业上的考虑有直接关系吧。

记者：你满意电脑游戏中对女性角色的处理么？

蚂蚁：谈不上，对某些既成的东西还是不要强迫它按自己的原则走，条条框框多了，反而可能成为它发展的桎梏。

Miss 70：我对电脑游戏中对女性角色的处理没有什么一定的看法，我觉得游戏就是一个比较新兴娱乐产品，似乎很多问题还到达不了上纲上线的地步，而如果要就什么历史遗留问题进行研究的话，不如先从更老一点的娱乐产品开刀更为公平。

EDOO：总的来说不太满意，为什么？总之不满意就是了。

记者：你印象最深的女性角色是谁？

蚂蚁：劳拉（LARA），因为她被宣传得最广，你没法印象不深。

Miss 70：我印象最深的游戏女性，大概还是应该属春丽；而原因很简单，街霸我本来就接触得比较早，而直到现在，办公室的短暂休息时间中，仍旧是“嗨咯……”声声入耳。而在那个时候如果我也玩上一局的话，多半还是会首选“春丽”的。

EDOO：给我印象最深的女性角色就是LARA了，坦白地说，我和其他一些女玩家喜好不太一样，我不喜欢玩RPG游戏，所以接触的女性角色很少。LARA是最让我惊叹的一个女性角色了，她几乎无所不能，身姿优美，英姿飒爽……回想起那段和她一起闯荡的日子，仍然记忆犹新。



Miss 70，认识么？

记者：你对电脑游戏怎么理解？是把它当作一种消遣，一种换脑方式？还是一种精神寄托和人生体验？

蚂蚁：我想它应该是一种休闲性的东西吧，是我用来打发时间的，因为我个人比较懒啦，不喜欢跑出去逛商店，所以就玩游戏喽！它不可能是我的精神寄托。

Miss 70：最早的时候，人们希望电脑游戏寓教于乐，中国人也比较喜欢很多事情都具有教育意义。最早的电子游戏也是说能够开发大脑，锻炼反应力，所以家长们才会带着孩子们去。而实际上，我认为电脑游戏就是娱乐产品，如同于电影、小说一般，就是为了让大家放松娱乐用的，就是为了快乐。玩游戏只要适度应该算不上“玩物丧志”，毕竟看电视、看电影、看小说、打扑克哪个不是玩？如果你非要说你看的是教育节目，革命电影、文学名著、玩的是桥牌，那你也可以选择棋牌类的游戏玩嘛，还不用找伴！不是吗（笑）？

EDOO：嗯，好像你说的每种感觉我都有一点吧，无聊的时候玩GAME，工作到累的时候玩GAME，心情不好的时候玩GAME……

记者：你认为电脑游戏最能带给人哪方面的满足？

蚂蚁：要看类型。比如动作游戏是一种宣泄，比如即时战略游戏，那是种冒险决策的快感，神经张弛交替的快感还有与人斗智的快感，再比如MUD游戏，其中生死之交、恩仇泯灭的体验，这些是你在日常生活中体验不到的，属于非常规情况下才能体验到的东西。总之不同游戏感受也不同。

Miss 70：幻想。人类失去幻想，世界将会怎样？每一个人都会幻想，无论是王子公主的传说，还是古代时光的英雄，或者是科幻空间的救世主，每个人都会有一些幻想，幻想自己体验着不一样的生活。而游戏，这种电子技术的互动娱乐，恰巧满足了人类幻想的需要。虽然游戏不是你谱写的剧本，但是你多多少少可以从中找到你曾经幻想过的故事的影子。想当初，我买386的年代，我北大经济系的表哥每日坚持来我家玩《三国演义》，就是为了扮演曹操一统河山，一圆小时候的幻想。也正是为了能够更具体地幻想，人们才会从最初的看书本幻想其中的主人公是自己，进步到看电影幻想其中的英雄是自己，到现在的玩游戏亲自扮演主角；并且继续幻想着，未来的一天可以更真切地体验自己的幻想。

EDOO：电脑游戏能带来一种精神上的释放！

记者：你觉得为什么男孩通常痴迷于游戏？你觉得男孩在玩游戏时的状态是怎样的？很迷人，还是很愚蠢乏味？

蚂蚁：我想男女喜欢游戏的原因差不多，唯一的区别是，通常男性认为它有趣就会去玩，而女性是了解它真的有趣时才会去玩。我觉得游戏高手给人的感觉是很令人佩服。至于魅力么，本身有魅力的人，玩游戏时也就有魅力喽（笑）。

Miss 70：我喜欢看男孩子玩游戏，尤其是高手玩游戏，我真的是对他们的技巧崇拜得不得了！对呢！我

想我是一个很受欢迎的游戏看客！其实任何一个人在专注于一件事情的时候神情都很迷人，为什么我要吝惜我的赞美呢？不过，对于大多数人来说，游戏只能够成为一项个人爱好，做人更基本的可是要有生存的本领哦！否则，再迷人也只能够是一点点迷人（笑）。

EDOO：为什么痴迷？也许在那个伟大而虚拟的世界里他们更容易发掘自己的另类魅力吧。男孩进入状态的样子应该是迷人的吧，哈，我从来没有觉得那是愚蠢或者无聊的。对游戏高手我几乎都很佩服，我觉得他们同样伟大。

记者：你个人是从何时开始接触电子游戏的？你最喜欢哪几个游戏？你最希望能玩到一个怎样的游戏？

蚂蚁：我从8位机时代就开始玩游戏了，大学毕业后姐姐给我买了台电脑，当时不要说正版，连盗版软件都很难买到。我最初的几个电脑游戏都是托人从北京买回来的。那时我收集了市场上所有能买到的相关刊物，包括"大软"、"家游"和"GAME集中营"的创刊号。当时光头佬和阿猪正在CBI上讨论女性与游戏的问题，我给他们去了封信，于是就走上了现在这条路。最喜欢的游戏么，比较著名的游戏，我都喜欢。但我想网络游戏是未来的发展方向，因为它再现了生活。我理想中完美的网络游戏目前还没有出现，可能是因为网络游戏的发展时间还比较短，处于雏形阶段，开发者对网络游戏真正迷人的性质发掘还远远不够，更不要说有些台湾的游戏为了抢占市场，开发不完全就拿出来卖了。

Miss 70：我没有那种从小学就接触电子游戏的"辉煌历史"，我小时候是乖宝宝，而且家里也很清贫。记得那个时候曾经看过别人玩红白机，也看过别人玩街机，还幸运地借回过红白机玩过几天，虽然刚上手的时候33条命过不了"魂斗罗"第一关，但仍旧非常喜欢。喜欢归喜欢，但不能拥有的东西我也不怎么想，偶尔能够去别人家蹭着玩玩就心满意足了。直到1993年我们家买了电脑。那个时候买电脑似乎主旨是为了父亲写作，不过我很明白地告诉帮忙攒机器的哥哥说，要能够玩游戏。还记得，机器搬来那天，那个哥哥给我看了一眼机器里面装的"大富翁Ⅱ"，还介绍着那个游戏，而我则在心中暗道："早在同学家玩过了。"总之，那个时候我拿电脑主要干了几件事情：玩游戏，上网，偶尔再写写游戏文章。哦，顺便提一句，我在上学的时候一直是好学生，成绩优秀，大学都是保送的呢！我玩电脑的时间是牺牲其他的玩乐时间换来的，没有占用本职时间哦。我最喜欢的游戏太多啦，电脑上包括id公司的任何作品、《大航海》系列，《粘土世界》等等，基本上大部分的游戏类型我都玩。工作以后，我还买了土星和DreamCast，那里面的游戏似乎更好玩哦！



EDOO：很小的时候，大概2小学年级吧，就开始玩红白机，96年老爸送我的礼物就是一台PS。我玩的第一个PC GAME应该是《侍魂》吧，大概是97年初。象NFS系列、TOMB RAIDER系列、QUAKE系列我都很喜欢玩，不过最喜欢的游戏就是QUAKEⅢ了，我会让它和我的生命一起延续下去。对它了解不深的人可能觉得这是一款除了暴力就是血腥的游戏了，但是如果你真正玩过了解过，你才能体会到它的魅力所在。我最希望玩到的游戏么……还是QUAKEⅢ了（笑）。



记者：最后一个问题，作为一个女性玩家，你一定对"女性与游戏"的命题有着自己更多的思考。那么除去我上面提到的问题，你还有什么想表达的么？

蚂蚁：我只是希望下次不要让我再谈论这个命题了（笑）。我个人的内心可能更男性化一点，所以不能完全代表女性玩家的观点啦！

Miss 70：我以为中国的玩家很幸福，因为盗版实在是太丰富了；而相对而言，中国的游戏厂商都很"不幸"了。每次，看到中国玩家对于正版价格、上市时间等问题的指责时，我都觉得很委屈；因为做了厂商，才知道很多没法和大家说的辛酸。而其实，盗版的极大丰富也造就了中国玩家的不幸，游戏的泛滥和便宜，让很多玩家都是对游戏匆匆一看，并不深入地去进行游戏。同样，也很少会有攒了钱买来自己心爱东西的幸福感觉。当新闻媒体将游戏批评为洪水猛兽时，他们并没有想到，如果中国没有盗版，游戏并不会如此让人沉迷。很简单，因为正版相对贵，所以会少买，所以会慢慢玩，就像吃一块好吃的蛋糕一样，慢慢吃才会更美味，而如今，既然可以得到大量便宜的游戏，自然每一个都要看一看，自然也就会占用大量的时间，这就是中国市

场的恶性循环。当我看到玩家的来信将正版与盗版进行对比，希望我们在一些方面和盗版看齐的时候，我无言以对，那种心情，就如同站在北京的沙尘暴中一样，是一种悲哀和无奈。那么，相对地，我认为女性比男性更会支持正版，一如支持她们喜爱的明星一般。女性，对于自己喜爱的事物会很执著；而我身边的女性，也像我力证着这一点。不管是因为女性们的版权意识高，还是因为她们的品位使她们不屑于去盗版市场那种嘈杂的场所，或者因为她们比较偏好正版相对还算不错的品质和售后服务；总之，此时此刻，我期许着女性能够给中国的软件市场多带来些和风与蓝天。正如我因为喜爱可以放弃购买衣服，去购买我心爱的正版软件和正版动画一样，我以为，同样会有和我一样的女性，坚持着一些自我的小小原则。

EDOO：相对男性玩家，现在的女玩家的确很少，不过希望男性玩家不要每次都用异样的眼光来看待女性玩家，多多给予女性玩家更多的支持！帮助我们提高game水平！我个人还有个最大的遗憾，就是至今国内还没有一个游戏是真正为女孩子创作的。

记者：感谢几位在百忙之中接受我的采访。

谈话结束了，正如意料中的那样，女性的生活态度是和男性有着细微差别的。例如她们很少象男性那样把自己的远大抱负寄托在游戏中，而只是把它当作一种玩牌听音乐式的消遣；例如她们对于男性主义游戏的冷静的态度。可是她们却和所有男性玩家拥有相同的结缘游戏的经历。同时她们的许多回答也给了我新的启迪，她们对游戏界现有的状况相当清醒，认识也很深刻，但她们从不杞人忧天，而是享受着应该属于她们的东西。在聆听过她们的声音之后，许多本来需要男人们反复辩论的问题现在都迎刃而解了。我的一位朋友说得好："女人生活在现实中，而男人生活在幻想中。"此话不假。

另一些问题

除去女性自己对游戏的理解可以套用我们这个命题，那么女性与游戏，还可以引起我们哪方面的联想呢？

本刊一位记者去年曾参加在日本举办的东京电玩大展，他在对日本游戏专卖店的考察中发现，在日本，80%以上的本土电脑游戏都是限制级的（即有色情成分），这或许可以部分归咎于日本发达的电视游戏业对于电脑游戏的排挤，但那不是唯一的原因。欧美国家的商人或许没有日本人那么露骨，他们具有那种能把令人作呕的事情正常化、产业化和卫生化的本领——比如各种媒体乐此不疲的最性感游戏女主角的评选活动……当人从社会的主体变成了客体时，这意味着什么？

由美国儿童咨询机构Children Now委托实施的一次调查活动显示了女性在当前美国电子游戏产品中的形象，这次调查对PS、N64和DC等游戏排行榜前十位的游戏作了统计，发现这些作品有92%是以男性为主角，54%以女性为重要角色，在这些以女性为重要角色的作品中，38%的女性都有比较多的身体裸露，46%的女性拥有极细的腰部，38%的女性拥有较大的胸部。该调查还发现，这些游戏中的女性大多表现得十分多嘴，而他们的男性同伴则显得沉稳持重。

"这一分析足以反映我们的电子游戏业对于女性传递着一种不正确的信息，很容易误导我们的孩子，使他们以为作为女性的形象就应该是这样的。"Children Now总裁Lois Salisbury说，"少男少女们会在与新媒体的接触过程中不自觉地接受这些不健康的信息。"

什么是Lois所说的误导？莫非是指某种心理暗示？女性……游戏……性……暴力……但是你也完全可以不这么受我的误导，你可以把"女性与游戏"理解为……比如说女性把男性生下来，而这些男孩子们就开始玩游戏了。男性与女性只有这样才是密不可分的整体，快乐地生活在一起。你可以闭起眼睛说，我请的嘉宾毕竟是女性中的另类，就象那些业余喜欢织织毛衣的男孩一样。



关于未来

现在，随着电脑在家庭中的日渐普及，游戏厂商和传统媒体也逐渐注意到了如何吸引女性玩家的注意。

前不久来自智冠公司的消息，第一波中华网络推出《网络三国——群雄争霸》时，除了让男性玩家一尝奋战沙场的英雄气概之外，更不会忽略女性玩家的柔性需求，为此在两岸三地同时举办了"甜觅觅"征婚活动，以和女性杂志搭售的方式吸引女性玩家上网配对。"甜觅觅"计划的最终目标，就是通过交友指导的方式，让《网络三国》的男性玩家引导女性新玩家进入该游戏的世界，从而扩大游戏社群，进一步抢占女性玩家市场。与此同时，大宇公司总经理李永进也表示，大宇未来的发展，会强调"分众"方针，即针对女性及家庭设计相对应的游戏……

这些信息都表示着，社会对于游戏行业，以及游戏消费的重要组成部分的女性玩家更加关注了。毕竟，宣传很大程度上决定着人的趣味走向，但商业行为毕竟是商业行为，如果狗是某个商业社会的最大消费者，那么在那个社会，狗的地位就会比人高。同样的，如果男人们对狗的兴趣超过女人而且狗玩电子游戏的比例也很小，那么我们这篇文章的题目也要改变一下了。现在我唯一想象不出的是，那些来自世代友好国家的限制级游戏到时会发展成什么样。

烽火传书





谁都产生过怪念头，只是不肯说。

如果可以重新选择，如果可以放弃人的身份，你愿意作什么？

我想作一只信天翁，拥有驾驭空气的能力，我第一个俯视南极，看着千万只企鹅为了生活奔波。在地面上它们看起来象绅士，从这个角度，它们只是黑压压的一大陀。我是最好的观察家。

我想作一只蓝鲸，我不是蓝色的，是周围的海水把我映得幽蓝。我喜欢看冰山的一角，不过不是水面上的一角，那只是十分之一的皮毛而已，我要看到它那不为人知的部分。我是求知的学者。

我想作一只弗吉尼亚的棕熊，可以乘每年大马哈鱼的回游来饱餐一顿。挥掌将半条河水连同猎物一起打上岸边，然后慢慢地享受自己的成果，不用去抢夺别人，也不必担心被抢。我是纯粹的自由职业者。

我想作一条射水鱼，透过静静的水面，排除折射的干扰，将那些讨厌的家伙一口口地啐下来，永远不必担心脱水，因为我就生活在水中。我是引人侧目的批评家。

我想作一只豪猪，我们和同类在一起时，最懂得保持适当的距离，远了会觉得冷，近了会被扎到，只有不远不近才能共同生活，这就是礼貌。我是彬彬有礼的……豪猪。



我想作一只类人猿，我耐心地等待第三次世界大战的爆发，那样我就有机会成为新人类的始祖，彻底纠正混乱的秩序和虚假的定义。哈哈，我是救世主！

我想作一只大白鲨，站在食物链的顶层，在各个大洋间巡弋，除了自己，其它都可以是食物，包括同伙。两亿年来我们一直如此，海洋需要我们带来的刺激！我是个凶猛的、濒危的大坏蛋。

我想作一只恐龙，没有人知道我们的来历，也没有人知道我们消失的原因，我们的死不仅留下天大的谜题，还让我们成功地躲过了能源危机、粮食危机、人口危机和环境危机。我是个蒸发了的隐者。

我想作一只蝉，用4年的时间在漆黑的地下蛰伏，以此换来两周阳光下的生活，之后安祥地等待翘辫子。我是执着的、不知所谓的勇士……

好了，怪念头到此为止，实不相瞒，此时此刻我是个困倦的栏目编辑。

天堂鸟

文明III

Civilization III

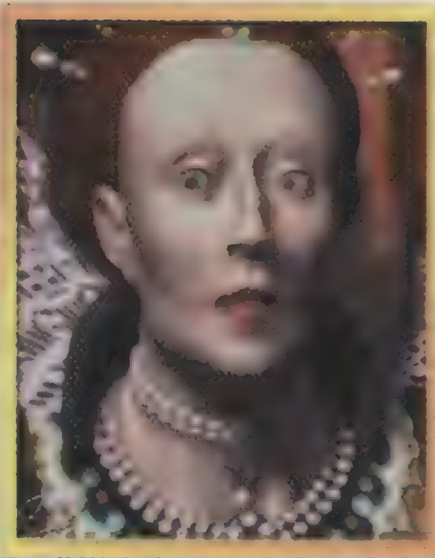
游戏类型：策略
制作：Firaxis
发行：Firaxis



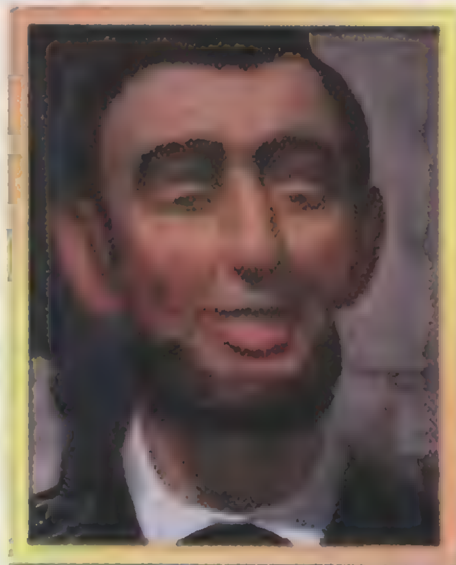
前年《文明——权倾天下》(Civilization：Call to Power)问世时，也曾标明是“文明III”。不过他们很快又悄悄把“III”给抹去了，原因是《文明》系列的正主、游戏业的第一人、人称“文明之父”的席德·梅耶发话了，他自己将开发《文明》三代。倚天既出，谁与争锋？我们现在所说的《文明III》，自然是指Firaxis（席德·梅耶离开MicroProse后创立的公司）所开发的这一款。

对《文明》这样一款游戏极品进行再开发是困难的，哪怕是原作者本人也不见得有把握做得更好。他的弟子开发了《文明》二代，毁誉参半。《半人马座阿尔发星》是师徒俩将《文明》搬上宇宙的尝试，尽管获得了极大成功，长期盘踞着“TOP100”首席位置，但他们依旧谨慎地没有把它称为《文明III》。这个称呼包含了玩家们太多的期盼，热切而又苛刻，使得席德·梅耶在搁置了10年之后，才有勇气回到这个当初使他一举成名的题材。

最保险的方法或许是原样不动地保留原作优秀的地方，再补充一些新的让人眼前一亮的特性。Firaxis公司正是这样想的——制作一款原汁原味的《文明》，只是比原先那个更好些。他们打算改进游戏的外交、战斗和图像等方面，尤其是对外交功能进行进一步的发掘，改变它在原作中可有可无的尴尬局面。为了让玩家们感受到外交谈判的乐趣，他们甚至专门设计了一个界面，摆上一张谈判桌，让你与其他国家领导人面对面地为领土问题讨价还价，为意识形态问题唇枪舌战，或者为对付共同的敌人而建立同盟。据说经济和科技交流问题也将摆放到谈判桌上来，一如现实世界中一样。



《文明》是一款回合制策略游戏，尽管有人或许会认为国与国之间的战争十分令人着迷，但那不是游戏的精髓。它真正让人着迷的地方是发展，是国力和科技的竞争。你可以征服所有的民族来获得成功，也可以依仗科技领先抢在别人前头发射太空船来获得胜利。为了鼓励后者，三代中将增加一些新的胜利条件，这些条件会使你觉得自己更象一位现代的国家领导人，以一种全新的视角来观察世界格局。不过不少玩家或许和笔者一样，心里涌动着一种原始的征服欲，总喜欢让全球变成一个统一的帝国。游戏对于这种玩法也给予了充分考虑，增添了不少新的战斗单位。功能也有一些改变，例如高地的火炮射程将更远。



听说三代将使用一个全新的引擎来演示画面，不过还没找到游戏插图来证实这一点。目前所看到的一些模型，似乎细腻了许多。对于土地的改造将采用《半人马座阿尔发星》的模式，可以进行多层开发。过去有些国家的玩家抱怨说《文明》没有设定他们的国籍，现在这个问题已经从根本上解决了，方式是使用游戏提供的编辑器，创建你的民族。哪怕你是爱斯基摩人，也有机会来圆一场征服世界的梦想了。我们不知道这个编辑器的功能究竟如何，不然真想把世界捣鼓成春秋战国时期，玩起来会别有一番风味。

《文明III》的问世将是游戏界的一件大事，全世界无数的玩家会为此寝食不安、激动莫名。可惜我们现在还不知道这个确切的日期，只知道Firaxis公司的开发人员正在“夜以继日”的开发当中。他们手里已经有了一个试玩版，但目前还不肯拿出







来，当它展示的那天到来时，全世界都将为之疯狂。

（山东　戈五）

编者按：

人类文明由无数的闪光点串成，这些千万人用上千年时间创造的成果被浓缩到一个游戏中，虽然严格来讲是有些儿戏了，不过我喜欢把很正经的东西弄得很儿戏。

不灭传说

Lingering Tale

游戏类型：图形MUD
制作：卓越数码科技有限公司
发行：N/A

仰望着深暗的天空，看着满天的星辰垂落下来，划出不灭的长痕……这里是魔法与传说、光荣与梦想共存的神奇世界——若星汉大陆。这个来自于畅销奇幻小说中的神奇世界，即将原汁原味地展现于卓越数码科技有限公司的大型网络游戏《不灭传说》中。对于眼下剧增的网络游戏来说，拥有一个完整而动人的背景故事无疑可以为游戏加上一笔印象分，而《不灭传说》正拥有这得天独厚的资源。





若星汉大陆是一个有着悠长历史的大陆，自人类始祖在这里出现起已经经过了1万多年。在这漫长的岁月里，精灵、魔人、矮人等种族纷纷涌现，并开始了战争。1000多年前人类的亚德古王朝建立，自此人类和魔族之间的战斗进入了白热化，最终是魔族取得了胜利，而若星汉大陆也被平衡之神分作了两半。之后的数百年间又发生了几次大的战役，在最后的一次大战中人类展开了大反攻，将魔城坎图斯蒂永封地下。然而，魔王的诅咒令两块大陆撞击在一起，火山爆发和地震使得人们停止了战







斗，若星汉大陆开始了一个新纪元。玩家们正好诞生在这个承前启后的年代，进入《不灭传说》的世界中，也许写下新一代传说的人正好就是你呢！

游戏中出现的种族和职业多种多样，种族有人类、精灵、矮人，他们各有各的特点，例如人类能力比较平均，妖精灵活善于魔法但是体质弱等，这些设定常玩RPG的朋友一定不会陌生。此外游戏中有大量的怪物出没，比如骷髅兵、雪人、半人马、斯芬克司、龙、蛇发女怪等数十种，它们也是用来锻炼等级的目标。游戏中的职业有战士、浪人、牧师、司祭、法师和盗贼6种，在选择了你的种族进入游戏后，选择职业以及各种能力数值和国籍的选择都会对你将来的发展有很大的影响。

游戏中制定了较为健全的法规，如果你是人类，一旦杀人或盗窃都会被法院通缉，被捕后就要受到法律的判决。同样如果你受到侵害，也可以到法院去起诉，另外你还可以回城寻找赏金猎人为你报仇。在冒险中，除了选择其他玩家同行外你也可以到佣兵介绍所去招募雇佣兵，当然选择一个在战斗时能够和自己能力互补的同伴是最关键的。游戏采用了第三人称视角45度的半即时制战斗方式，战斗中的声光效果和角色的肢体动作都相当华丽，这也是游戏的精华部分。

卓越公司将会在全球范围内设置本游戏的服务器，届时若星汉大陆将会成为一个令全球玩家大展拳脚的虚拟世界，这确实很令人期待。

（游侠创作室　八神经）

编者按：

如果真有这样一个大陆，如果你是在这片大陆上出生，如果你可以选择你的角色，你希望是什么？就算拥有人类

梦寐以求的能力，但你愿意长出一对可以力敌千钧的犄角吗？

星际和平

Star Peace

游戏类型：经营模拟
制作：Oceans
发行：Monte Cristo

每天我们都能从新闻上听到企业家精彩的冒险传奇，遗憾的是我们中的许多人却从来不会得到这样一个变得富有和出名的机会，就是在财势方面达到一个适中的水平也比较困难，这就是我们所面临的现实。现在Oceans公司给游戏迷们带来了一个机会，它使得他们能够尝试自己创立和管理一个星球企业，游戏是未来派风格，类型是策略管理，稍带有冒险成分。

游戏过程中，你将和其他玩家们进行竞赛，并且能在这种企业模拟发展和创新的游戏中找到乐趣。你会积极热心地发展扩张，力图在星系市场上找到一个立足点，你最终的目标就是成为所有企业中最为强大的一员，最终垄断整个市场，并且在商界和政界都声名显耀。游戏中你的状态和网络价值点是决定你身份的最主要方面，你可以选择自己喜欢的风格来进行游戏，这也是成功所必需的方面。你的帝国创建是基于6种不同技术中的一种，你的企业需要被注册，它是由国际外空生命基金会这样一个泛政府组织批准的，注册企业会决定你企业的视觉外观，同时给予你某些优势，但也有弱点，为了开发出你的全部潜力，你需要不断地克服困难，开拓进取。

《星际和平》这款游戏，似乎借鉴了《模拟城市3000》，例如游戏在视觉方面采用了由上到下的等体积透视图，你可以建造或者管理这些建筑，而且要保证一直有利，这样才可以增加你的名声，扩展你的事业。一旦你创建了一个可行的公司，你就必





须开始考虑怎样才能获得最多的利益。进行新的技术研究，这样做是为了使企业上升更快。玩《星际和平》这款游戏的时候最重要的一点是要掌握几千种合并单位的平衡，比如企业中工人士气和工资之间的关系，社区中的医院服务和房屋质量之间的平衡等。你好像处在不停移动的流沙之中，一切都是随时变化的，幸运的是游戏中设置了一个管理助



手，帮助你处理许多具体细节。

《星际和平》将在11月中旬发行，到时游戏内容可能还有新的扩充，游戏制作组承诺在游戏情节上增加多种变化，使得游戏灵活可变，从多种方式上都能够得到相应的经验。《星际和平》中的一些创意是以前其它公司所没有尝试过的，游戏中建立了一个复杂的经济系统，为玩家们模拟了一个商业环境，你可以在其中进行各种商业运作，在这样一个虚拟的商业环境

中体验经营者的成功与失落。

（游园创意）

编者按：

战争可以有很多种形式，用枪炮作战现在已经不流行了，无论是追求激烈程度、残忍程度、精彩程度还是卑鄙程度，商战都是最佳选择。

守卫者
The Ward

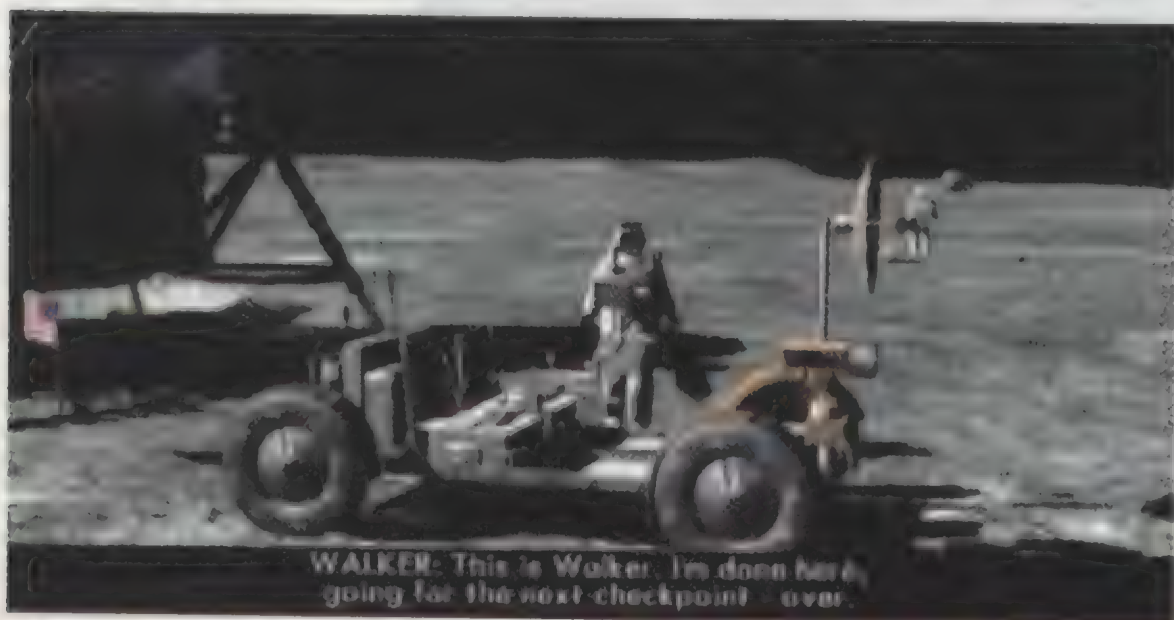
游戏类型：冒险
制作：Fragile Bits
发行：GOD Games



3年前，克罗地亚新成立了一个游戏制作小组叫Fragile Bits，从那时起，这个小组就开始制作以科幻小说为题材的“幻想三部曲”游戏。它的第一款游戏就是我们今天介绍的《守卫者》。对于一款游戏的开发，经验的积累是很重要的，尤其是在游戏制作小组没有大量资金的情况下。现在Fragile Bits游戏小组的开发者们确实是把它当作自己的一件工作在进行。几年前他们不约而同地聚在一起，决定通过共同的努力，最终制作出一款杰出的冒险游戏，因为这些年来很少有突出的冒险游戏出现。



游戏的故事情节有点类似于《太空冒险旅行》，游戏中你将扮演一个叫做David的宇航员，一个人们所知道的最优秀的太空宇航员，你的任务是在月球的表面探索一些未知领域的放射性震动物





质。但是在执行任务期间，除了你之外，其他宇航员都失踪了。你不得不通过隐藏在宇航员体内的DNA，了解他们的身份和所要执行的任务。如果能将他们的任务成功地完成，则将会为人类历史作出很大贡献，但是万一失败了，那么人类将无法生存。

游戏玩家们期望能够体验到一个非常诡异的科幻小说背景，关心在游戏中是否将会有一些动作表演。制作者表示：在他们看来，一款游戏的标准是玩家在这款游戏中得到的是什么样的体验，在他们的脑海中发生了什么样的变化。在许多角色扮演类游戏中，尽管有很多动作表演，但是不久玩家就玩腻了。在《守卫者》这款游戏中，游戏玩家们将会得到一个真正杰出的游戏体验，同时也将感到十分满足。

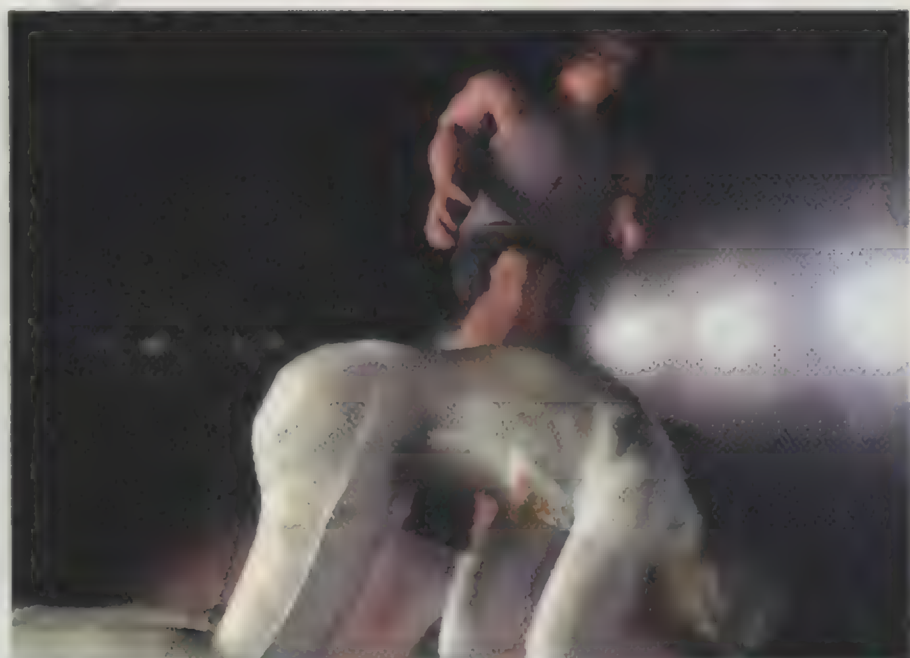




游戏总共制作了3种人物角色。第一种是作为各种太空船上的一个逃亡者，在逃亡的过程中，你必须能够计算出逃到哪里和采取什么样的办法逃跑。在这里有一个难点就是必须学会一种外国语言，还有必须学会使用各种工具。第二种是作为一







个调查人员，他的任务是挖掘出各种事物的秘密。最后一种是在游戏中扮演一个强大的宇航员，他的目标是想方设法阻止各种破坏者对人类的恶意侵略。

《守卫者》这款游戏将于近期内发行，对于这样一款杰出的游戏，相信很多玩家是不会轻易错过的。

（游园创意）

编者按：

故事又是发生在遥远的月球、不知为什么，空气、水分、活力和生命样样缺乏的月球偏偏富裕“危险”，早知如此，就不会有人对着月亮发誓了。

迷城疑踪

Schizm

游戏类型：冒险
制作：LK Avalon
发行：Project 3 Interactive

公元2083年，当人类首次在Argilus上登陆后，他们发现这是一颗荒芜的行星。在这颗行星上，所有的城市都是空荡荡的一片，一个人影也见不到，但是从城市当时所处的局势来看，人们好像刚刚离开，所有的门都敞开着，工厂里的机器还在不停地运转。紧接着，人类的研究小组就开始对这个行星展开了积极的调查，但奇怪的是，在此工作的人类科学家却无意中突然消失了。于是，你只好利用飞船运送科研工作人员来帮助调查工作。可糟糕的是，飞船此时突然出现故障并失去了联系。面对这种情况，你和你的飞船工作人员被迫展开了一场紧急事故的排除工作。

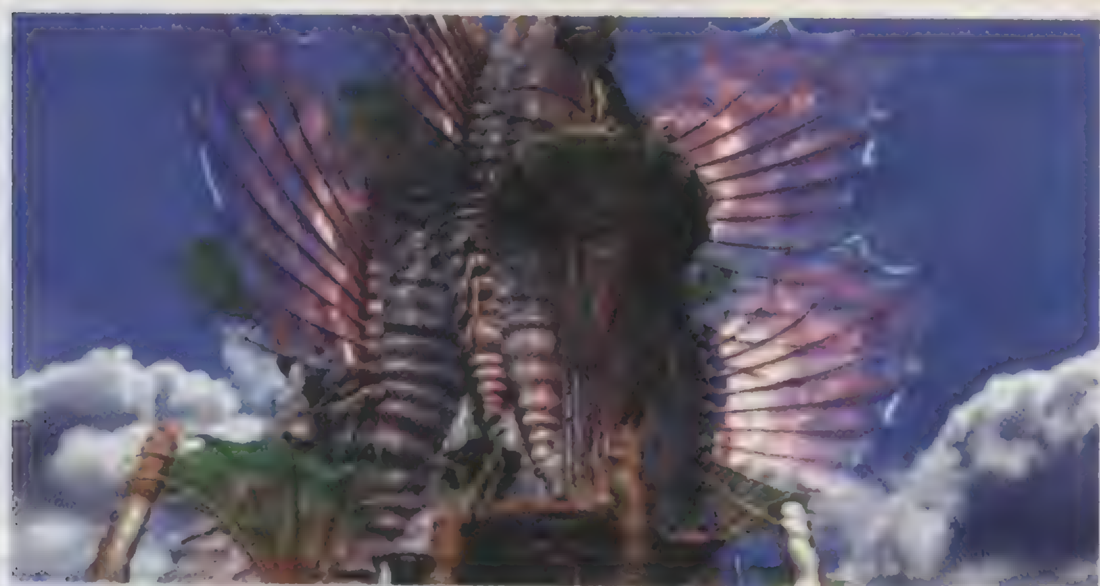


和其它同类游戏一样，在《迷城疑踪》中，在清晰的操作界面上，玩家能够按照游戏中的情节提示四处移动。图像制作完美无缺，既能够展示整个画面，同时又允许玩家作任意形状的操作。总之，根据你的需要，可以对画面进行360度的旋转，也可以将它进行放大或者上下倾斜。游戏中的世界画面制作十分朴实，采用了大量的先进技术且构思严谨。



《迷城疑踪》采用的是普通的视觉类型，这一点特别类似于《神秘岛》，但又不完全相同，它进行了很大的创新。游戏在图形制作中，采用了高清晰度的分辨率和鲜艳夺目的颜色。这样一来，很多图形设计看起来活泼有趣，生动引人。例如巨大的飞船盘旋在一望无垠的海洋上，在深蓝色的天空中发出五光十色的光芒，面对此景会让你有种身临其境的感觉。为了更好地控制画面场景，艺术家专门制作了一个很好的控制方法，目的是使其达到一种更加好的效果。为了易于操作，游戏还设置了各种各样的按钮、控制杆和飞行轨迹，还可随时调取存档或者解决疑难问题的声音装置。《迷城疑踪》中将会有两个独立进行冒险的主角，在必要的情况下，玩家们可以将它们的能力互相转换。有很多团队谜题将需要共同研究，这个特点是《迷城疑踪》不同于其它游戏的独特之处，玩家如果玩过之后，就会





深有体会。《迷城疑踪》将被设计成一个 DVD-ROM 版本，换句话说，标准的CD版本是DVD版本的缩小，通过DVD版本，开发者可以在更大范围内充分利用扩充的空间。



因为开发者们力求使游戏玩家在这里感到充满了无限生机，所以即使是游戏新手也能享受到这款游戏的无限乐趣。无论如何，LK Avalon会夜以继日地不断为之付出辛勤努力的。

（游园创意）

编者按：

翻译游戏名字是很痛苦的事，尤其是碰到怪异词汇的时候，意译不出来，音译又不甘心，真恨呐。这个“迷城疑踪”已经让我流鼻血了，我真同情那个给电影《卧虎藏龙》译名的人。

魔法花园芙箩蕾

游戏类型：养成
制作：工画堂
发行：N/A

由工画堂制作的经营养成游戏《小魔女帕妃》



和《小魔女蕾妮特》以其清新亮丽的画面、优美动听的音乐、简单方便的操作和轻松活跃的剧情受到了许多



人的好评。在这两款作品大获成功后，工画堂又制作了一款同类型的游戏《魔法花园芙箩蕾》。

游戏的故事发生在前两作之前，主角芙箩蕾和帕妃、蕾妮特都还是11岁的小女孩，她们3人一起在被称为“花与水的乐园”——弗洛爱尔摩斯的魔法学院上课。一天，芙箩蕾遇到了一个叫做梅默丽亚的女子，她万万不会想到眼前这名女子竟然是弗洛爱尔摩斯“守护之树的化身”。逐渐丧失力量的“守护之树”已经很久没有开花了，为了在枯萎之前能与其“情人之树”见上一面，“守护之树”想要让芙箩蕾帮助自己恢复力量，芙箩蕾能做的就是在街道上种植各种各样的花草。热心的芙箩蕾下定决心要让“守护之树”重开花朵。故事就这样开始了……



听完了由三五美奈子演唱的主题曲后，笔者进入了游戏。从画面上看，本作又会让日式游



戏迷们大呼过瘾，鲜艳亮丽的画面让人眼睛为之一亮。卡通式的画风配上可爱的人物造型一看就有玩下去的冲动。人物造型采用Q版大头娃娃，11岁的芙箩蕾显得那样稚嫩可爱。

介绍完画面再来看看声音部分，虽然不是全程语音，但在日常生活和特殊场景时还是会有适时的语音出现，但没有全程语音还是觉得有点遗憾。音乐部分采用的是CD音轨，轻松悦耳的音乐风格还是蛮动听的。

操作上，游戏秉承前两作简单上手的风格，各



种各样的花卉植物以及药材都分门别类，但给人的感觉还是繁琐了一点。不过老鸟们应该很快就能适应。

玩过前两作吗？如果玩过，那么千万不要错过这款续作。如果没玩过，那笔者也建议你去玩玩，如此优秀的前两作已经错过，岂可再错过呢？！对于喜欢日式养成游戏的玩家来说，《魔法花园芙箩蕾》不会令你失望的。

（杭州　天翔）

编者按：

想象力真是可怕，眼睛占面部面积1/2的日式漫画形象少女如果真的出现在你的面前，你会对她说“对不起，请你和我交往！”吗？

召唤者

Summoner

游戏类型：角色扮演
制作：Volition
发行：THQ

说起Volition公司各位可能不是很熟吧，但说起《天旋地转》（Descent）这个游戏，相信一定有不少人知道。Volition就是从创作《天旋地转》的Parallax独立出来的游戏制作公司，而《召唤者》就是其最新作。这款酝酿了近3年的游戏马上就要发行了，让我们趁着空抢先体验一番。

游戏中的故事发生在一个很古老的充满着智慧、魔法和神秘的大陆上，这个大陆的名字叫做Medeva。主角Joseph天生就有召唤异界生物的能力，然而他对此却一无所知。在一次抵抗盗贼侵入村庄的时候，Joseph因为召唤出异世界的恶魔而把在场所有的人全部杀死。出于内疚，Joseph开始了自我放逐的流亡生活。在旅途中，他遇到了他的恩师Luck Skywalker，在Luck的帮助下，Joseph逐渐掌握了召唤魔法的方法。与此同时，邪恶的Orenian军队开始阴谋侵犯Medeva。在Luck的要求下，Joseph踏上了寻找一枚属于召唤者的“古老的戒指”的传奇历程……







在整个游戏过程中，Joseph将会碰到许许多多的探险伙伴，而且每个人都有各自的职业、背景及目的。但是，为了拯救Medeva大陆，为了完成召唤师的预言，整个团队必须团结一致，互相帮助。在Joseph的带领下，队伍将一起走遍整个世界，使用他们神奇的力量寻找传说中的召唤师指环并与邪恶势力作战。

既然游戏叫作《召唤者》，那重头戏自然是召唤魔法了。游戏里，主角Joseph将可以召唤包括恶魔、石人、元素生物、超自然生物在内的各种异界生物。

游戏采用了即时战斗的模式，类似于《暗黑破坏神》和《网络创世纪》。它与游戏其余部分的结合是非常紧密的。角色的位置、正确的行动和占领有利地形都是取得战斗胜利的条件。在操作性方面，人物的移动、格斗和施法都只用一只鼠标就可完成。

总体看来，《召唤者》有着优秀的引擎、精美的画面和动人的剧情，但是否能超越《博德之门》还是个未知数。

（游侠创作室　鲁西法）

编者按：

谁都会犯错误，自我放逐倒是不错的选择，逃开，然后再找个理由回

来，以退为进。（以上文字纯属“编者按”，广大青少年读者不要模仿）

学生骑士团

游戏类型：角色扮演、策略
制作：光谱
发行：光谱



RPG，尤其是武侠RPG一直是国内原创电脑游戏的强势项目，国内尤其是台湾地区的电脑游戏开发商多多少少都有开发RPG的历史，这其中惟独光谱资讯是个例外。这个公司开发的游戏大多数以益智类的棋牌游戏或者策略游戏为主，在台湾的游戏开发商里面多少显得有些另类。为了挽回市场颓势，光谱最近迅速推出了两款游戏，一款是近似跳舞毯的音乐游戏《节奏鼓王》，另一款就是我们今天要说的《学生骑士团》了。



游戏讲述了在太阳王逝世后的奥克罗王国，与继任王位的亚维克二世同父异母的盖兹为报当年母子二人被太阳王遗弃之仇，凭借卓越的政治才华登上了奥克罗王国总理大臣的宝座并最终从亚维克二世手中篡取了王位。原来效忠于奥克罗国王的皇家骑士学院成了抵抗盖兹军团的最后堡垒。亚维克二世能不能重获自由？奥克罗的人民能不能重新看到太阳王时期的和平盛世？强大的盖兹军团如何才能灰飞烟灭？这一切的答案，都有赖于玩家的智慧和努力了。

游戏中共包括了24个大的关卡，玩家需要指挥这一群开始时几乎毫无作战经验的皇家骑士学院学员们对抗强大的盖兹军团，所以在游戏中升级角色的各种技能属性是最终克敌制胜的必经途径。除了传统RPG游戏中靠战斗来提升人物的等级之外，在这款《学生骑士团》中还加入了一个养成类游戏中的传统设计——上课。在游戏中，不止学院里的教官们能够担任老师，学员们之间也能够相互学习，一切都依赖玩家安排。由于每个人物都有自己最擅长的一种战斗技能，同时每个人又都有自己明显的弱点，所以让每个人向大家传授自己的特长可以取长补短，让所有角色的属性更加平衡。当然，因材施教培养每个人的特长更能够取得事半功倍的效果。





自从皮卡丘们出现在动画片里后，宠物或者说守护兽在电脑游戏中越来越流行起来，《学生骑士团》也没有例外，游戏中有一个很特别很有趣的宠物设计，允许玩家根据人员的属性为不同角色搭配不同的宠物。《学生骑士团》中的宠物不仅造型漂亮可爱，而且都有各自特别的功能，除了可以用来在战斗中帮助角色进行战斗之外，这些宠物还是学员们生活中的伴侣，不仅可以陪同大家上课胡闹，甚至还可以与其他人物一起进入魔法研究室进行魔法融合。所以收服和养宠物也是游戏中的乐趣之一，只要能妥善运用降伏类魔法，再加上一点点好运气，你就可以拥有造型可爱、武艺高强、值得信赖的好宠物了！



综观整个游戏，从情节发展到魔法系统的设计都体现了丰富的开放性，表现了高度的策略性，可以说是RSLG中一款比较成功的作品。《学生骑士团》和《节奏鼓王》一起作为光谱的双剑合璧同期在市场发行，希望能够维持其在策略类游戏上的主营方向。对于喜



欢策略游戏的玩家来说，奥克罗王国中的魔法大战还是值得一试的。

（四川　林洋）



编者按：

学生经常在电影、电视或游戏里被塑造成救世英雄，不过希望读者中的学生们不要效仿，一是因为没有机会，二是你们现在的任务就是学习，学习一切。这个世界是你们的，也是我们的，但迟早是你们的……哈哈，不要着急。

模拟人生——家庭派对

The Sims:House Party

游戏类型：模拟经营
制作：Maxis
发行：电子艺界

相信每个骨灰级的模拟类游戏玩家都会认同这样一个事实：在充分享受着数字化虚拟生活所带来的愉悦的同时，也有几件事困扰着他们：你不能指望可以在游戏中痛快地冲个澡，就象在现实生活中那样惬意；你也无法进行现实生活中必需的社会交际。在模拟游戏中，玩家可以随心所欲地在客厅中摆设各式家具、电器，甚至还能将台球桌搬到起居室里。但是，如果不能在周末的晚上与朋友们开个家庭舞会，或者和好友一起躺在柔软的沙发里观看肥皂剧，数字化生活的乐趣就要大打折扣了。现在，电子艺界公司不失时机地推出了这个模拟系列的最新版本《模拟人生——家庭派对》，以期满足广大玩友的需要。尽管从某种意义上来讲，它离玩家们所期待的网络游戏版还有一定的距离，但是该游戏毕竟朝着“支持网络互动”这个模拟游戏未来发展的方向大大前进了一步。社会交际与把握时机成为贯穿游戏的主题。而且，玩家将要为能否成功主办一次家庭派对而费尽心思，这在模拟类游戏中还是第一次吧！



玩家可以从游戏所提供的乡村式派对、夏威夷式狂欢派对等多种模式中任意选择一种开始策划筹备。与其他题材的模拟类游戏一样，玩家可以自行挑选壁纸、地板砖的花型和布局，而且在这个最新的游戏版本中，玩家装修居室所用的材料绝对都是独一无二的。当然了，要开派对绝对少不了合适的舞池。玩家能够根据舞会的种类自行选择场地的大小，以满足各种“客人”的不同喜好。此外，你还可以选择举行“谷仓舞会”、马术表演、货舱式酒会或者是时下流行的常在游泳池边举行的好莱坞式冷餐会等等。当然，所有的这些派对都会给玩家带来不少的麻烦。你必须打电话邀请到所有的朋友共赴派对，而聚会通常进行到很晚。在将客人一一送走之后，玩家常常累得精疲力尽。此外，玩家必须发出大量的请柬，这样才不至于冷场。舞会上，玩家尽可以选择迪斯科、说唱、电子舞曲、西部民谣等播出，但有一点千万要记住了：客人中可能有不少人属于吹毛求疵型的，所以如果那些有来头的客人不能认同你的娱乐方式，得罪了他们的话，下次要想再请到这些“嘉宾”恐怕就很难了。



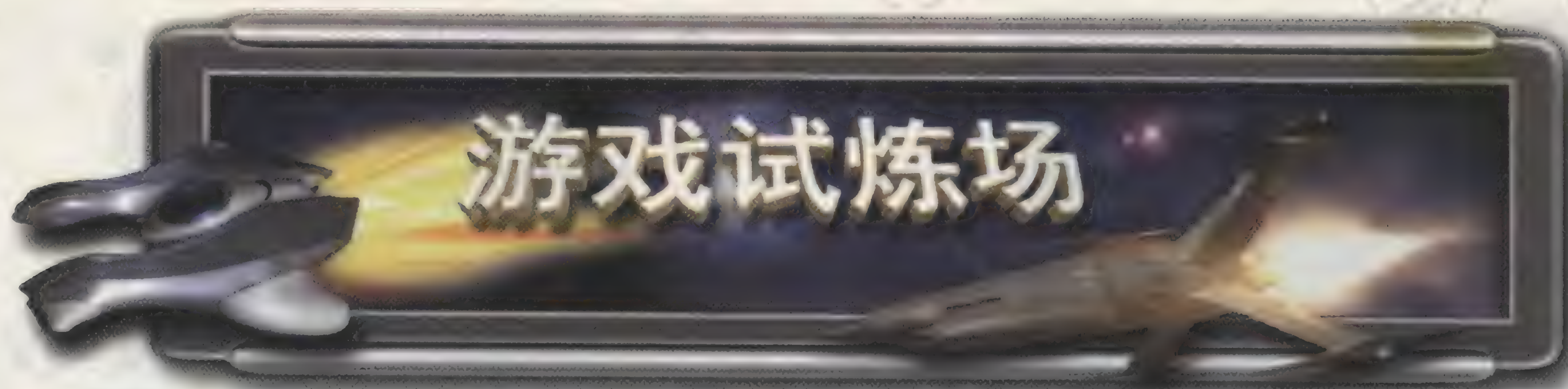
在游戏中，玩家可以使用一切出现的道具：随意地把自己的房间装修成各种风格；在房间里练习DJ的手法；把起居室当作小舞台，苦练各种舞技；把洗澡间当做泡泡发生器，就像真正在自己的家里举办派对一样。对于那些Sims迷们来讲，等待的时间应该不会太长了。今年5月初，游戏就会正式上市发售，正好可以作为暑假里一款不错的休闲游戏。

（游侠创作室　Desperado）



编者按：

花花世界啊……………………



◆◆◆ 复活 ◆◆◆

Resurrection

游戏类型：动作冒险
制作：Dinamic Multimedia
发行：N/A
系统配置要求：奔腾II 300、64MB内存、WIN95/98

"Resurrection"不是个好词，复活首先要死去。一个人如果死过（至少是经历过生死关头），一定会与众不同。《复活》的主人公Domenico就是



这样一个人，他算不上是为国为民的英雄，他只为了自己生存。Domenico也没有正义凛然的脸孔，他知道脸不能用来打击敌人（事实上脸只能被人打），他只依靠灵活的身手和一点点狡诈赢得胜利。也许是娱乐界制造了太多的大英雄，现在人们开始喜欢Domenico这样的人了。

动作冒险游戏总是很受欢迎，因为它能同时让玩家使用大脑和小脑。大脑用来解谜，小脑用来战斗。笔者个人更偏向战斗，并不是因为自己的大脑不好使，而是因为平时消耗大脑的机会很多，实在不想浪费资源，而小脑的情况则恰恰相反。因此，像《复活》这样动作大于解谜的游戏是我的最爱。



这里所说的"动作"特指战斗，而不是《古墓丽影》式的杂技表演，而这种战斗是基于完善的操作基础之上。《复活》采用键盘加鼠标的操作方式，第三人称的视角不但能详细查看四周环境，更能欣赏精彩的格斗过程。游戏的整体操作感非常好，过渡圆滑，再加上精美的人物动作设计，更是让人有人机一体的感觉。

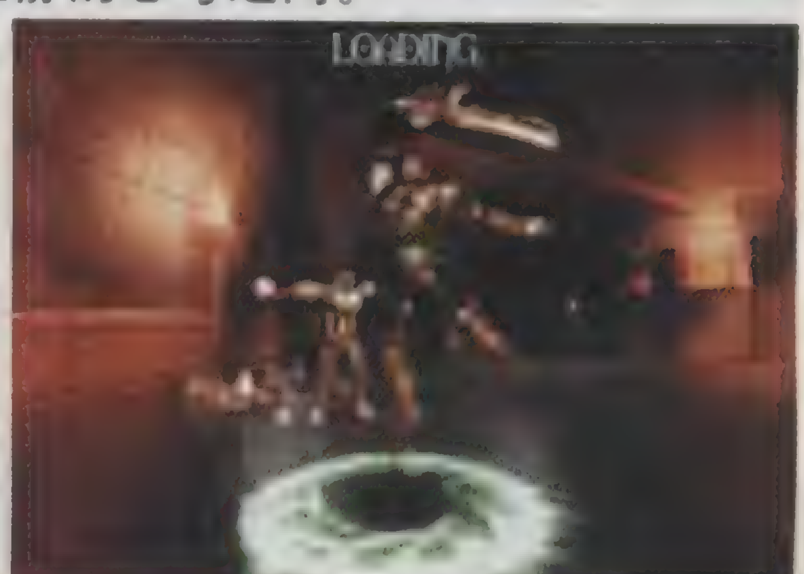


游戏主人公善使各种冷兵器，它的好处就是让敌人死得很惨，这种视觉刺激通过优秀的画面被表现出来。从挥剑时带动的光芒到血光崩现时停顿，整个游戏都充满质感，让你有"砍进去"的感觉。游戏中敌人的AI不算白痴，他们学会了包抄和埋伏，虽然战术有些原始，但数量弥补了不足，相信足够让任何人头疼。

从整体来看，《复活》在动作和解谜间找到了平衡，应该说是款很耐玩的游戏，玩家将会辗转于激烈的搏斗和沉静的思考之间。

















◆◆◆ 银河风暴 II ◆◆◆

Droyian 2

游戏类型：角色扮演
制作：KRG SOFT　发行：N/A
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN95/98

角色扮演游戏本来应该是最迷人的游戏种类，它赋予玩家一个全新的身份，经历一场遥远的不会发生的故事。但事实上，好的角色扮演游戏并不多，以致无数玩家平时都投向了即时战略和主视角射击。尽管如此，角色扮演游戏的魅力从未被人们遗忘，所以每次优秀RPG作品的出现都象一次文艺复兴。

当第一次看到《银河风暴 II》时，我马上联想到了当年的《异尘余生》（Fall Out），二者在画面风格和操作方式上是如此相象，令我对《银河风暴 II》寄予厚望。说到大背景，永远是千篇一律，只不过，这次把手斧换成了光剑，超能力代替了魔法，远古变成未来……好在，不管游戏提供了什么样的背景，角色扮演游戏的可贵之处就在于自己去创造，换句话说，玩家需求的是自由度，只要有充分的自由，不论什么样的背景，都可以玩出花样来。《银河风暴 II》就是这种追求自由度的游戏，制作者希望在主线任务和玩家的自由发挥之间找到完美的平衡。





和《异尘余生》一样，《银河风暴 II》带给人压抑，所不同的是，故事发生在遥远的外星系。其实，这和《异尘余生》的核战背景的作用一样，都是拿人类的未来开玩笑，这种背景令人感到无望，而玩家将始终在这样的感受中游戏，只有成功地完成任务，才有机会解脱。《银河风暴 II》的战斗采用了即时的方式，手忙脚乱是免不了的，不过游戏简便的操作方式倒是可以对此作出一些弥补。

前面我总是拿《异尘余生》来作比较，并不是要说这款游戏和《异尘余生》一样出色，只是要有个知名度高的参照物。从DEMO来看，《银河风暴 II》在大多数方面都赶不上《异尘余生 II》，只是差距并不算大，在近期已经算是很好的RPG作品了，希望在正式版中可以看到其更出色的表现。





◆ 本刊记者　生铁

● 亚联俱乐部专访

前不久，我采访了亚联游戏副总经理海滨。在此之前，关于他筹建游戏俱乐部的消息就一直不断。其实，早在春节前，由他一手策划的这家游戏俱乐部就已经正式成立并开始招收会员了。这也是我国第一家专业的会员收费制游戏俱乐部，它是专门针对QUAKE、DF、CS和《星际争霸》等联线竞技类游戏玩家的俱乐部。其会员对年龄在18岁以上的玩家全面开放，每月只需交15元会费，就会拥有印有个人ID的正规徽章（效仿警徽）和定期的会刊和光盘。会刊和光盘的主要内容是联线对战的竞技讲座和比赛实况录像。区别于其他刊物的是，会刊中的文章都是国内顶级选手亲自撰写，而非是评论员文章。海滨还特别举了个例子，“编足球攻略的是马拉多那、讲篮球战术的是乔丹、写体操技巧的是李宁。”看起来很吸引人吧？



这是会员服务软件部分，在硬件上，则有德国网络平台技术权威NETGAMES的风险投资和大陆地区独家网络平台的提供。预计未来俱乐部的发展规模将大于亚联游戏网的发展。

在海滨的办公室里，我听他阐述了自己创建俱乐部的出发点。海滨在美国生活过多年，对中美文化比较之后发现，严格说来，中国没有青少年文化。这归根结底是青少年娱乐方式的缺乏。只有娱乐业相当发达之后，才能发展为娱乐文化，才能取代盲目的明星崇拜和青少年业余生活的庸俗化倾向。海滨又解释道，任何一种文化最初都是由娱乐开始的，美国青少年业余生活丰富多样，而中国的孩子则没有太多的选择，所以电脑游戏和动漫文化是我们可行性的发展选择。随着电脑游戏的发展，游戏文学有一天也将形成气候，发展成为一种文化。所以我们俱乐部完全可以成为一种沙龙，有自己的活动，甚至产生自己的明星。海滨一再重申，俱乐部是一种长期运作，它不是那种只为赚钱的单纯企业行为，而是一种文化。

那么在中国做游戏俱乐部，又有什么优势可言呢？记者提问道。海滨回答说，美中青少年对电脑游戏的忠诚度是远远不同的，美国孩子选择多，他在周末可以开车带女朋友去野游，可以参加各种PARTY，而中国孩子基本上还是抱着电视和电脑不放。所以中国有中国的优势。另一方面，国外游戏软件走的是产品路线，靠产品站稳市场，这在中国运行起来有一定阻力，中国盗版猖獗，所以我们要走服务路线，以人为本，因为服务是盗不走的。而我的这些想法的实现方式，就是这个玩家俱乐部了。

● 智乐网Beatz 4 Geekz栏目全新改版



不久前“智乐在线”对其在线音乐游戏Beatz 4 Geekz进行了全新改版。该游戏的主要对象为喜欢游戏的音乐人和喜欢音乐的游戏人，以及非专业玩家的广大网民。在游戏里，你要做的就是买唱片，搞PARTY，成为最棒的DJ。



你如果有兴趣，可以去http://www.gameloft.com.cn看看。这里还有很多适合于儿童及恋人玩的在线游戏。

《炽焰帝国》中文版本月上市

由韩国PHANTAGRAM制作组开发、集RTS及RPG为一体的幻想游戏《炽焰帝国》（Kingdom Under Fire），



现已由新天地汉化，并在本月与大家见面了。该作风格与《魔兽争霸》及《星际争霸》极其神似，你真的很难相信这是一款亚洲人制作的游戏，是近来值得一试的作品。《终极刺客——代号47》（Hitman：Codename 47）和《杀出重围》（DEUS EX）也将在本月一同摆上货架。

关于尚洋的二三事

前不久，大陆游戏界的风云人物、《血狮》的总设计师、原尚洋公司游戏事业部的领军人吴刚在离开游戏行业近两年后，又传出了最新消息。据消息称他参与组建了一家有境外股份参与的游戏软件公司（Wireless Application System Software LTD.），近期将在游戏行业中有重大举措。据悉该公司将不准备参与直接的游戏制作，而是针对游戏小组项目、核心技术和市场渠道进行长期投资。

另一则消息是，曾创作《赤壁》、《烈火文明》的原尚洋公司“瞬间工作室”的4名主创人员日前加盟了“北京娱动工场数码科技有限公司”。他们当中包括策划李波、主程序员田越、三维美术师刘冶和李哲。

这家“娱动工场”是一家民营企业，于2000年12月在北京成立，发展方向是游戏软件开发及代理业务。目前该公司已有几个产品上马，预计在今年6月至8月间推出首批休闲类游戏，每款售价仅为10元。该公司未来的目标是每年至少制作10款以上不同类型的游戏。

《奥妮》现已上市

《奥妮》（Oni）简体中文版现已和广大的中国玩



家见面，该游戏是世纪雷神公司今年推出的第一款大作。这款第三人称动作游戏区别于同类PC作品的是其对格斗场面的渲染。主角格斗时的各种擒拿技、连续技既实用又漂亮，还有各类枪械的使用。或许正是这一切使它荣获了2000年度E3游戏展最佳动作类游戏大奖。游戏将分为精装版和简装版两个版本发行，从而满足不同玩家的需要。







◆ *本刊记者 瑞雪*

《魔法门之英雄无敌IV》发布最新图片

这条消息肯定会引起相当一部分读者的兴趣，3DO公司日前公布了其即将推出的回合制战略游戏《魔法门之英雄无敌IV》(Heroes of Might and Magic IV)的最新



截图。该游戏是《英雄无敌》系列的最新一款作品，计划在今年9月上市。该游戏将支持更高的分辨率并在图形质量上有重大提高。不久我们还会为这款游戏做更多报导。

《博德之门II》推出资料片

近期，Interplay公司专做角色扮演游戏的部门——Black Isle工作室和BioWare公司宣布，他们即将推出角色扮演游戏《博德之门II——阿门的阴影》的资料片。该资料片命名为《博德之门II——巴尔王座》(Baldur's Gate II:Throne of Bhaal)，它在原来的游戏上增加了一些新的场景、法术和人物。BioWare表示：该资料片将是博德之门传奇系列的最终版本，它将使玩家履行Bhaal之子的使命。资料盘将增加几个全新的场景，包括



Watcher's Keep地牢、Saradush城、防守严密的Amkethran修道院、Sendaide的Underdark要塞和Abyssal城堡。游戏的经验值极限提高到800万，它让玩家可升至40级，资料片中更是新增了超过40种高级法术和本领。《巴尔王座》需要安装原先的版本《博德之门II》才能运行，无论玩家是否完成了《博德之门II》的所有任务都可以直接领略《巴尔王座》新增的场景。《博德之门II——巴尔王座》计划于今年暑期面市。

EA.com收购Pogo.com

领先的在线家庭游戏服务将会帮助EA.com提高在线游戏市场方面的收入。

EA.com近期宣称，它刚刚收购了Pogo.com公司，但没有透露任何有关此次交易的财务问题。EA.com是电子艺界的一个下属公司，Pogo.com是基于互联网的家庭游戏的主要供应商，它拥有近17亿注册用户，提供面向家庭的流行娱乐项目，包括卡式游戏、板式游戏、智力游戏、经典街机游戏和一些小游戏。EA.com宣称，公司计划利用Pogo.com的巨大访问量宣传他们即将上市的新游戏，如《王权——幻想王国》、《在线模拟人生》。另外，根据协议，Pogo.com也将利用EA.com与美国在线的分销合作，向美国在线的大量客户提供游戏服务。

《荣誉勋章——联合攻袭》公布最新消息

电子艺界近日宣布，受到《荣誉勋章》PlayStation版本的鼓舞，《荣誉勋章——联合攻袭》(Medal of Honor:Allied Assault)这个二战题材射击游戏的PC版本正在紧张开发中。玩家在游戏中扮演了一位机智勇敢的军人，到敌后去完成非常重要的任务，任务分布在德国



占领时期的北非、挪威、法国等。虽然游戏的本质是射击游戏，玩家必须去同大量的敌军士兵较量，Allied Assault的开发者仍尽力使其至少在某种程度上保持真实世界的可信度。同时电子艺界还展示了QuakeIII所用3D引擎的升级版本，它用在《联合攻袭》的场景渲染中产生了强烈真实的视觉效果。例如，紧邻房屋的树木在建筑物的一侧投下了非常真实的阴影，玩家甚至能清晰地分辨出阴影中的树叶和树枝。各种各样的光照环境，从薄雾、晴朗的清晨到月夜，都很容易辨认且非常真实。尽管人物模型看起来不是栩栩如生，玩家仍可清晰地看见他们的独特着装和面部特征。交通工具包括摩托车和卡车都极其逼真。玩家可任意使用各种车辆，至少可以从中射击。游戏的视野非常开阔，尤其是与其他基于QuakeIII引擎的游戏相比，而且场景的加载也非常之快。设计者声称用于《联合攻袭》的QuakeIII引擎经过了重大修改。

晶合通讯



◆ *本刊记者* Sharrol

大家好，欢迎你们做客打盗专栏，我是Sharrol，你们的朋友。近来，市面上的很多盗版盘是刻录盘，而我们多数玩家对刻录盘的了解也只停留在“刻录盘容易磨损，不易保存”的面上。本期，Sharrol请来了一位业内同仁与玩家聊聊，什么是刻录盘？盗版商为什么喜欢用刻录盘？

我们现在用的刻录盘盘片主要是CD-R盘片，CD-R是CD-Recordablede的缩写，代表一种将数据写入光盘的技术。目前常见的CD－R光盘片的容量为650MB，记录时间为74分钟。它的原理是用高功率的激光束照射CD-R光盘片的染料层，使其产生化学变化，所谓化学变化，即表示再也不能恢复到原来的状态，所以CD-R光盘片只能写入一次，不能擦写。通过激光照射，造成光盘片表面产生凹洞，在一般光驱上读取这些平面（Land）和凹洞产生0和1的信号，经过解码器分析后，成为我们所想要看或想要听的资料。

“刻录盘为什么会受到盗版商的青睐呢？”

盗版在我国一直处于猖獗的发展态势，时间久了，有的也会形成自己的品牌，这也使一些利益薰心的盗版贩卖商出现了“黑吃黑”的情况。刻录盘的出现为他们带来了暴利，这些商贩以每张8元左右的价格买回光盘，3元左右的成本“克隆”出新的盘片，再以8元左右的价格出售。这样一来，中间的差价就足以让这些商贩偏偏喜欢刻录盘了。

“这样制作出来的盘片和其他的盘片有什么区别呢？”

因为盗版商一般会选择最廉价的盘片，而这些CD-R盘片在制作过程中，造成的凹洞本身就不平整。因此在高温或经太阳曝晒下很容易丢失数据。

“伪正版”曝光

本期曝光的两款产品是由新天地代理发行，将在4月、5月面市。目前市场上出现的《秘密潜入》和《杀手代号47》这两款伪正版游戏扰乱了正版游戏的销售渠道，损害了消费者的合法权益。

《秘密潜入》《杀手代号47》

外包装：装印制极其粗糙、纸质较软。

碟片质量：CD-R刻录光盘

伪正版售价：38元

仿真度：C

综述：虽然在这两款游戏的包装正面印有“新天地2001倾力推出”的字样，但并非新天地正式出版发行的产品。识别这两款伪正版产品的主要方法为游戏包装上没有新天地互动多媒体的商标以及正式电子出版物所带有的“新出音管字”、“电出字”条形码。

本次样品采集地：东直门地铁口书报亭





盗版猛于虎



《生化危机III》

游戏类型：RPG

盗版上市时间：2001年2月

正版上市时间：2001年2月

正版价格：标准版本48元

点评：写明是简体中文版，其实是繁体中文版，且要安装虚拟光驱才能玩。



《王权—幻想王国》

游戏类型：即时战略

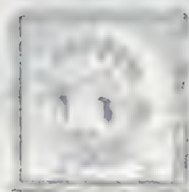
盗版上市时间：2001年2月

正版上市时间：2001年2月

正版价格：58元

点评：安装王权时，报错说：“Kernel在015f:bff711be的模块keRNEL32.DLL中导致无效错误。”

编辑导语



恩风肆虐玉碎花残。

这是某出京剧中的一句台词。其实我对京剧的了解并不比绝大多数同龄人多。前面所提到的那句，不过是某天无聊地用电视遥控器不断刷屏时偶尔听到的，只觉得用它描述北京的春天非常合适，而且词句优美，于是记下了。没想到月余后的今天，我竟会突发奇想地希望能够多了解一些我们引以为豪的地地道道的"国粹"——京剧，这门兼收并蓄的表演艺术。

为此，我在网上很用功地查阅了一些资料，尽管现在我在这方面的知识还远远没有达到专业级，甚至在行家眼里简直就是"业余的业余"，不过对我个人来说还是从中得到不小的收获呢。

京剧发展到今天，经历了200余年的风风雨雨，融合了我国多个民族的文明以及我国民族特有的各种乐器的精华，而逐渐成为一种成熟的艺术，进而在世界文艺领域占有一席之地，让那些蓝眼睛、黄眼睛的人心甘情愿地翘指称好，被他们称为"东方歌剧"。

只是当我想进一步了解"国粹"的时候，却发现它已经真的开始向"歌剧"方向发展了。不断有西洋乐器加入进来，由大型交响乐代替了原有的民族乐，不过人们对此的态度却是褒贬不一的，有的认为声势更加宏大了，有的则认为这变了味的"京剧"已经不能称之为"京剧"了。我不敢妄自断言一种古老的文化进行了这样的革新是进步还是变异，就象现在的游戏，已经从单纯的某一类型开始往多种类型结合的形式发展，象大宇资讯的DOMO小组开发的《轩辕伏魔录》，暂不提这次尝试成功与否，至少他们是迈出了艰难的第一步。



也许在市场经济大潮波涛汹涌的今天，京剧进行一系列的变更是为了吸引更多的年青人，为京剧不至于象那些濒临绝种的动物那样，随着时间逝去而成为历史博物馆里的一幅幅照片，这也许是找到前进的方向了吧。

可是我又不禁想到，我们的国产游戏，该走向何方呢？

苏琪



毫无疑问，从《沙丘》、《银翼杀手》开始到现在即将推出的《古墓丽影电影版》，游戏和电影这两个虚拟世界之间的互动联系正日趋紧密，今天取得巨大成功的商业化电影很多都被改编成了游戏。动画大片更不例外，《小鸡快跑》(Chicken Run)是2000年由斯皮尔博格的DREAMWORKS投资拍摄的一部动画杰作，并在2000年北美票房总统计中杀入了前10名。现在由Eidos发行的同名游戏已经挟电影票房大赢的余威生猛上市，并授权新天地在国内代理，看来电影的热潮尚未消退，我们又将享受到小鸡们在游戏中带来的乐趣了。



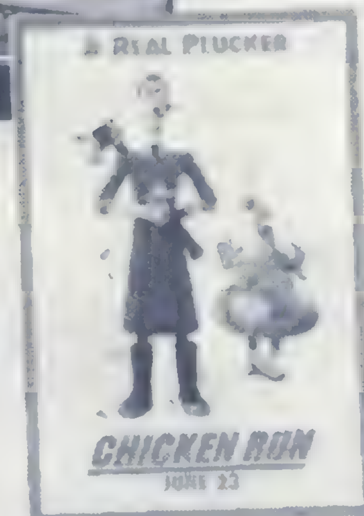
《小鸡快跑》是一群鸡的冒险喜剧：故事发生在1950年英国的约克郡，在一望无垠的农场里养着一群小鸡，而农场主Tweed夫妇是一对贪心的家伙，他们在养鸡场四周围起铁丝网，还有两条大狗跟着Tweed先生不停地转来转去，惟恐养鸡场里的母鸡逃走。Tweed太太古板贪心，她一心只想着让鸡多下蛋，好多赚钱，如果哪只鸡下蛋少了，那就会招来灭顶之灾。而到最后小鸡们还难逃被做成鸡肉派的悲惨命运。于是，小鸡们每天都提心吊胆地活着，唯恐哪天厄运降临到自己头上。哪里有压迫，哪里就会有反抗，母鸡Ginger有头脑有胆识，是个天生的领袖人物，它渴望过上无忧无虑的生活，因此一直在想办法带领大家逃出去。在一只来自美洲的名叫Rocky的公鸡帮助下，一场轰轰烈烈的逃亡行动拉开了序幕。当然，这当中还少不了好莱坞必有的商业噱头，Ginger和Rocky在共同的战斗中产生了相互爱慕之情……



虽然这只能算是一款应时之作，但是Blitz Games公司并没有马虎对待。虽说游戏的声光色效并不能跟QUAKE3这样的大作相比，但是在3D引擎下Tweed农场的每一个角落都被逼真地表现出来，玩家可以操纵小鸡在地图上任意一个角落活动。而游戏要求最低配置仅仅是：P200/32MB、硬盘空间100M左右，4×光驱，Win95/98，DirectX 7以及4MB显存的3D显卡。如此照顾低端玩家，制作者们显然想让《小鸡快跑》成为一款人人都能上手的休闲作品。



游戏非常忠实于电影原著，不仅剧情完全来源于电影，而且从主角造型到地图场景，甚至连母鸡们那一口好牙都与电影极其相似。好莱坞巨星梅尔·吉布森为Rocky的配音也在游戏中再现，继电影之后为游戏增添了亮点；而电影中重要的配角——那些觉悟极低、蠢笨笨的母鸡们，也在游戏中悉数登场，妙语连珠……整个游戏都在非常轻松、幽默的气氛下进行，是一个益智类动作游戏，这也是为什么Eidos将游戏适宜的年龄段标为Anyone的原因之一吧。



在游戏中贯穿的主题只有一个——想尽办法逃跑。当然和电影一样这不是一件简单的事情，Tweed夫妇和两只大狗简直无处不在，要是一头撞

上那可就没命了，所以在游戏中你可以感受到玩《盟军敢死队》时的刺激。由于是逃跑，所以就有了操作中各种隐蔽的动作，如蹑手蹑脚地走，紧贴墙根儿的移动等（由于小鸡们身材的原因，这些动作都非常滑稽）。也许是Tweed夫妇太想把它们做成鸡肉派而将它们喂得白白胖胖，Rocky和Ginger在跑动时都屁颠屁颠的，引得守卫的恶狗很远就能看得见它们，所以很容易被发现。在游戏画面的右下角有一个视线框，阻止你逃跑的人和动物在视线框里面象一只手电筒，电筒光就是它们的视线范围，你必须时刻关注里面的动静，一旦被“电筒扫到”变成红色——那就只有“小鸡快藏”了。藏也很有学问的，你得学会看熟地图，弄明白哪里有拐角、狗窝等藏身之处，因为恶狗们绝没有《盟军敢死队》里德国鬼子那么狡猾，跑到墙角突然一个急转弯紧贴在墙根儿上，有时就能把它们弄懵了。在游戏中合理运用道具骗过恶狗是非常重要的，有时为了避免被发现，还可以用扔东西的办法吸引它们的注意力（狗叼飞盘？）。另外还有一些道具可以起到意想不到的作用，比如皮靴，可以把它套在小鸡头上再行动，于是傻乎乎的恶狗就会认不出来眼前是个什么东西跑过去，但是不要在它面前停留太久，时间一长它还是嗅得出来的。这些技巧都要玩家自己在游戏中去发掘，当你用小鸡成功地骗过敌人后，你会发现这可是非常开心的一件事哦！不过这里的不足之处是游戏的视角操作起来不是很方便，普通视角的范围太窄，总是不容易看到危险。



游戏中最大的挑战不是要小鸡们用尖嘴和爪子去和恶狗们搏斗，而是要逐步解开谜题前进。比如一开始Ginger需要一把大剪子来剪开铁丝网到达养鸡场外面，这时就要在地图上收集可以打造大剪刀的道具，然后去找会打造工具的鸡Mac帮助制造剪刀。在游戏中伙伴的作用是很重要的，Mac和Bobs这两位同伴会帮助制造有用的道具，以使玩家顺利突破障碍，到达下一个地区。这些行动计划和需要的道具都会用图画表示出来，玩家在不明白的时候随时可以按键调出来看，非常通俗易懂。而每找到一种道具，在图画上还会打上红勾，真是简单明了，即使是英文很差劲的玩家也可以一看就明白。而且游戏中随时可以返回到一号鸡舍去存档，过关之后也可以自动存档，这都适当地降低了游戏难度。



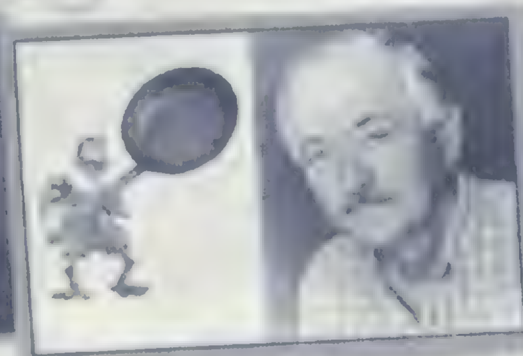
《小鸡快跑》中有着比较多样化的游戏手段，比如有一关Ginger化装成一个人，但还是被两只恶狗嗅出，于是Ginger要迅速穿过一条道路逃跑，这时玩家要一边按键保持Ginger身体的平衡，一边向前面奔跑，一旦身体失去了平衡，行动就会缓慢下来，被恶狗追上就完了。这些都是很好的设计，使玩家在一款游戏中享受到了多样化的乐趣。



《小鸡快跑》是一款很适合休闲玩耍的作品，在这款动作游戏中，你需要的不仅仅是眼疾手快，还需要一点点智慧和恒心。对于整日在枪林弹雨中拼杀的你来说，对想和MM一起度过一个开心下午的你来说，它是一个蛮不错的选择。







● 游侠创作室 八神经

83

制作	Blitz Games
发行	Eidos
载体	CD×1
类型	动作冒险
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
[illegible]	
操作	
娱乐	
剧情	

改装车大赛 IHRA Drag Racing

只要是玩电脑游戏的，相信大多数人都玩过赛车游戏吧？那么多的赛车游戏层出不穷，各种系列名目繁多，但是能够真正体现出速度感的游戏却屈指可数，而下面我为大家介绍的这个赛车游戏则不同寻常。



《改装车大赛》（IHRA Drag Racing）是Bethesda公司著名高速赛车系列游戏的最新产品，游戏中的所有赛道、赛车、车手都是经过“国际高速赛车协会”（International Hot Rod Association，简称IHRA）授权使用的。这个IHRA可是全世界高速汽车大赛的官方组织，有长达30年的历史，它组织的大量汽车比赛长期霸占着TNN和ESPN体育频道。只有经过IHRA核准的赛场、赛道、赛车、零件规格是最权威的，所以此类游戏的开发公司也必须花钱向IHRA买下许可权，才可以使用其数据资料。



《改装车大赛》中共有9条标准赛道，象位于南卡罗来纳州著名的达林顿国际高速汽车赛道、纽约国际赛车公园等等，都是如雷贯耳、久仰大名的，平时只能在电视转播中一睹“芳颜”，现在终于可以亲自上场尝试一把了。不过这种比赛在国内普及程度还不高，大家都只熟悉F1那样的复杂赛道，事实上短程高速汽车赛的赛道很短，并且只有笔直的一段，没有弯道，赛车就是要在这么短的一段赛道上跑出最高时速。

赛车也都采用现实世界中的原型，总共有50辆结合了经典和流行风格的赛车让你选择，并且进行了归类。使用特别设计制造的活塞式或喷气式专用赛车，以汽油、甲醇或煤油为燃料，车重500－1000公斤，主要有3种冲刺赛车，其中“高级酒精发烧友（TAFC）”级的发动机容积达8930CC，输出功率2500马力，速度达382公里/小时；“三角架高级燃料车（TFD）”级的发动机容积为8127CC，输出功率5000马力，速度可达460公里/小时；“喷气发烧友”级的发动机输出功率达10000马力。冲刺赛车一般采用喷气式发动机并用制动伞减速。其中有5辆赛车是IHRA等级赛前5名的车手驾驶的赛车，选用这些赛车和车手无异于如虎添翼。





游戏最吸引人的是允许玩家自行设计赛车，在游戏菜单中有个“Shop”选项，你可以用比赛获得的奖金购买包括车身底盘、传送带、引擎、悬挂平衡装置、驱动装置等在内的70个零部件，根据自己对汽车的认知程度自由组装，而且还可以改变车身的颜色。试想，驾驶



自己所钟爱的颜色的跑车狂飙，该有多爽啊。

高速赛车的关键就是经过精心改装的引擎和各种非常贵的燃料，否则也不能叫高速赛车了，有些车干脆就使用喷气机引擎和航空航天燃料，不快才怪呢。当然IHRA也不会允许没有节制的改装行为，各项指标都有一定的限度，超标的赛车是没有资格参加比赛的，因为那样会威胁到车手的生命安全。正因为车速太快，所以在赛道尽头会有一段缓冲区，同时在赛车到达终点时在车尾会弹射出降落伞帮助减速。



游戏的开始界面十分漂亮，而弹出式的菜单选项不会因为你的鼠标位移而变化，可以随意地点击进入每一个选项，给人一种很稳定的感觉。音效也很不错，富有金属质感，最适合赛车类游戏。游戏模式包含了练习模式、单人比赛模式、普通竞赛、赛季比赛、多人游戏模式、分1/4和1/8英里两种赛道距离，除了单人比赛是独自一辆赛车进行计时赛以外，其它比赛方式每次只有2辆赛车参加，获胜的那辆进入下一轮的比赛。



进入比赛会发现画面品质之高令人惊叹，无论是赛道周围环境还是赛车本身都制作得非常精美，全3D模型架构的赛车看上去简直就如同真实的赛车一般。不可思议的是游戏画面居然能支持到2046×1536的超高分辨率，当然要达到这样的分辨率必须要有21英寸以上的显示器才行。而我的VOODOO 3显卡不支持32位色的渲染效果，所以只能选用16位色。即便如此画面效果也很惊人了，动态光影、烟雾、引擎喷射出的火光、扬起的尘土、赛车留下的痕迹都很清晰地呈现在你的眼前，可以说这是我所见过的画面最好的赛车游戏之一。

如果你是一名电脑玩家，就应该试试这个绝对真实的赛车游戏；如果你同时又是一名车迷，就更不能错过这个游戏了。忘了《极品飞车》吧，那只是纯粹的视觉追求，只有在《改装车大赛》中才能真正体验到飙车的刺激。



● 游侠创作室 HAPIII

82

制作	Bethesda
发行	天人互动
载体	CD×4
类型	模拟射击
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音效	
操作	
娱乐	
剧情	

仙狐奇缘

一直以来，智冠推出新游戏的速度都是令人瞠目的迅速，但当我听说智冠旗下的北斗星工作室居然用6年时间来策划并制作了一款游戏的时候，我真的忍不住心中的惊讶，这款游戏就是号称鬼才的张昆耀所企划的《仙狐奇缘》。在第一时间拿到游戏并通关之后，我上到平常常去的几个热门游戏网站想找人交流一下，但是却发现绝大多数的玩家都在针对这款游戏进行非常尖锐的批评，智冠的招牌再一次在玩家的口诛笔伐中风雨飘摇。是玩家们对智冠RPG不满意的惯性使然还是《仙狐奇缘》真的不尽人意？在此我力求客观地来谈谈我的感想，以便让没玩过本游戏的玩家对其有一个比较清晰的认识。



毫无疑问，本游戏的剧情设定和文化内涵是北斗星最想要表现的一环。一开始一曲动听的主题歌配合着一段马马虎虎的动画揭开了《仙狐奇缘》的序幕，这段动画是交待游戏背景故事的。男主角秦长风本为一介书生，在与未婚妻苏千雪幽会之时偶遇道教高人慈云道长追杀九尾妖狐，苏千雪不幸死于九尾妖狐手下，悲痛的秦长风从此投入慈云手下苦练道法武功。数年后慈云也因为受九尾狐所打而遗留的内伤死去，长风从此一个人奉师命踏上了前去消灭九尾妖狐的征程。女主角一开始就死掉的设定在传统的武侠RPG中我还是第一次遇到，不过正因为如此玩家们将要体验一场人鬼情未了的经历。游戏开始后不久长风就发现苏千雪的骨灰落入九尾狐手中，九尾狐欲洗去千雪魂魄的记忆，然后为其所用。长风费尽九牛二虎之力方救回千雪的魂魄，但是人鬼殊途，二人的感情何去何从将会成为一个艰难的选择，而且又有娇俏可爱的兔子精宫云夕介入二人之中形成了复杂的三角关系，在游戏中玩家怎样对待两位女主角将会对最后的结局造成很大的影响。就上面所描述的内容来说，《仙狐奇缘》的主线并没有脱离一般武侠RPG的大概框架，但随着主线进程，游戏中犹如抽丝剥茧般展开的剧情才将北斗星想要表现的思想慢慢烘托出来。



在一开始就登台亮相的头号反派九尾妖狐凤菁华原来也有着悲惨的往事，因爱上花花公子林玄英遭到其元配马氏忌妒，凤菁华怀孕后失去法力不慎露出狐尾被发现，林玄英便不顾夫妻情意要置她于死地。凤菁华逃到老人村晕厥过去现出原形，又被老人村的村民乱棍殴打，因此腹中胎儿再也保不住导致流产。遭此大劫后她心性大变，从此不再相信善良与爱情。一恢复法力她便杀光林家七十二口，接着施咒使老人村的村民都变成老人无法生育。可以说九尾狐凤菁华的背景故事比之主角更生动，这在传统的武侠RPG中并不多见，制作者们并没有把她当作一个完全的反派来塑造，对这个角色的评价，是交给玩家在玩过游戏之后自己来完成的。除了凤菁华，游戏中的李月嫦，老酒钟等反派角色也都有自己

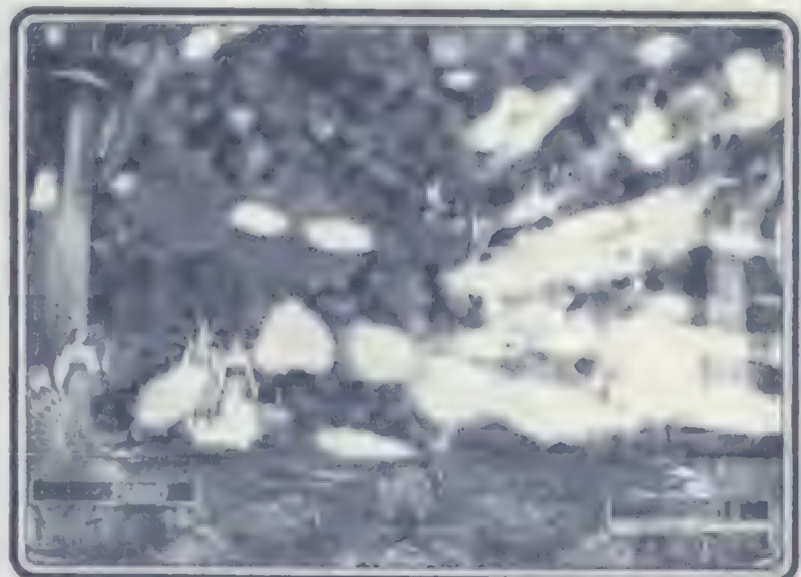


曲折的故事，在了解之后很难完全对他们产生憎恶的感觉，倒是在最后他们一一死在主角手下，为自己的报复行为付出了惨痛的代价，不禁令人嗟叹。如果在游戏中一些关键的时机做出正确选择，比如选择是否接受竹简灭册等，都会对后面的结局产生影响，比较完美的结局是和最后的魔头——慈云决战。此人的形象一如《笑傲江湖》中的岳不群，是个典型的伪君子，原来一切事情都是他在背后策划的。玩到最后真令人有大感意外的感觉，相较一些玩了开头就知道结局的游戏来说，做到这一点很不容易。所谓正非正邪非邪，《仙狐奇缘》在游戏过程中对正邪角色立场的大颠覆是比较成功的。相对来说主角秦长风的形象实在是不够丰满，完全给人以一个道教卫士的感觉，对两个女主角的感情处理也含糊不清（不过这似乎要看玩家的选择，呵呵），最烦的是每次接受NPC的赠礼时都要假惺惺地推托一番然后再接受，在游戏中这种场面出现了不下数十次，实在是令人厌恶。不过这也是武侠RPG的通病，为了让玩家有代入感，主角的形象通常没有太多棱角。另外在游戏中的4个结局也代表了4种对游戏剧情不同的思考方式，主角或者孤寂一生，或者在两个女主角中择其一，或者和两个都继续保持浑浑噩噩的关系，另外九尾狐和慈云也都可杀可不杀，基本上可以满足每一位不同想法玩家的愿望，就看你是否可以正确 地达成了。不过对于只想轻松玩一下游戏的玩家来说，要在游戏中随时随地接受北极星小组灌输的大段爱情人生理论是一件很痛苦的事。这些经过制作者们精心雕琢的台词可谓读之挠头，不读可惜，对于不同的玩家来说，针对这一点就可以形成自己不同的看法。

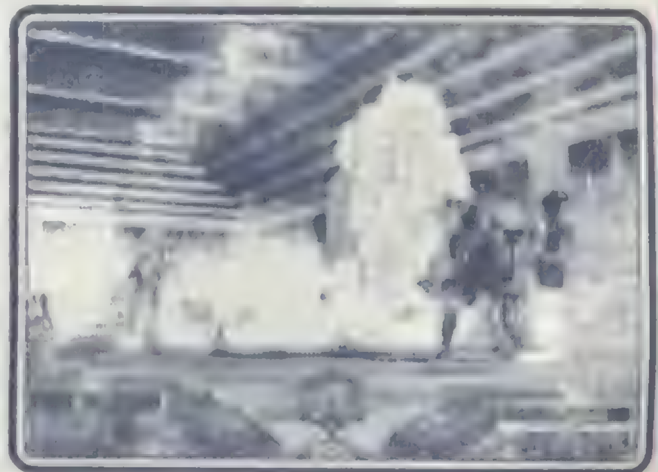
说《仙狐奇缘》是历经6年推出的游戏，这一点我比较相信，游戏的背景故事让人想起了6、7年前红极一时的香港鬼片，在游戏中那位大名鼎鼎的宁采臣也跑来客串了一把，还送给主角叶知秋宝剑，令人不禁莞尔，我可以肯定如果本游戏的推出早几年一定会比现在受欢迎，呵呵。不过在这6年中有多少时间是用来真正投入制作的，这一点让人疑惑，因为除去剧情不谈，游戏其它方面的表现实在是亮点不多。



本游戏的画面的确很华丽，各种装备武器的造型精致无比令人爱不释手，从建筑特点、人物形象到绚烂的光影效果，都没有太多可以让人挑剔的地方，不过因此也带来了对系统的变态要求。在我的K7-550、128MB、TNT2（32MB）上，人物跑动起来丢帧是经常的事，在场景切换和战斗中使用大招的时候更是停顿频繁，而且完全安装居然要2.2G以上的硬盘空间，有人说这是在P4系统上玩的游戏，对此我只有苦笑。游戏中的音乐除了主题曲外没有什么能给人留下深刻印象的，只能说中规中矩，倒是在某些特定剧情发生时主题歌会在游戏中适当地响起，给人以看电影的感觉，很舒服。不过在游戏中字体显示的选择上制作人员犯了大错，虽然所用看来比较古朴的字体很适合游戏的背景故事，但却模糊不清，遇见大段的对话就非要瞪大眼睛凑近屏幕才能勉强看得清楚，让人感觉还不如就用宋体的好，这也是许多朋友无心钻研剧情的一个原因。



战斗系统对RPG来说从来都是重要的一环，《仙狐奇缘》采用了流行的半即时制战斗，很容易上手。在冒险进程中主角们会学到品种繁多的必杀技，每一种必杀技又分3个等级，在战斗中你一招用得越多，就越容易升级。不过由于招数的种类实在太多，要想全部升满很难做到。另外在战斗中经验值的分配也有些不合现在RPG的潮流，谁打死的敌人，全部的经验值就归谁，这让培养角色的整体等级变得困难起来。在战斗中采用了很少见的仰视视角，在这种视角下感觉战斗画面很有魄力，为了配合这种视角，制作人



员在战场背景上花了很多心思，基本上每走到一个新场景发生的战斗都可以在战场上显示出当地明显的背景特点，例如在长恨宫前发生的战斗，画面切换后仍然可以在战场上看到敌人身后金碧辉煌的长恨宫，让人感到很真实。在游戏中还可以培养宠物，在战场上可以召唤宠物助战，宠物会在玩家的培养下慢慢长大，能力也会逐渐攀升，宠物的样子是非常可爱的哦！本游戏提供了用手机来养宠物的功能，这种设计在日本游戏中常见，不过估计咱们国内的玩家没有人会去尝试，我也就没有费力地去看那些字体模糊的说明。另外游戏中有一个饱食度的设定，一旦饿了，那么行动力和攻击防御力都会大幅下降，所以角色身上要随时携带大量食品，加上还要给宠物喂食，有时给人感觉很是麻烦。本游戏摒弃了踩地雷的遇敌方式比较让人满意，不过在地图上行走的敌人AI还挺高，远远地看见你就直接冲杀过来，由于角色的行动不是很灵活，所以很难躲得掉。本游戏的难度是很高的，敌人的小兵都有很高的杀伤力，如果不练级的话要不了多久就会寸步难行，对于许多玩家来说，在本来就缓慢的游戏运行速度下还需要频繁地打仗练级，滋生不耐烦的情绪也是在所难免的。





在一些细节的设计上，《仙狐奇缘》做得相当不错，比如提供地图查询。在此游戏中基本上不会出现迷路的情况，无论在野外还是在城市中都可以直接点击右下角的地图来查看自己所在的位置，给玩家提供了极大的方便。另外在快捷键的运用上玩家的评价毁誉参半，有的人认为很方便，也有人习惯了鼠标操作而认为快捷键是多此一举反而带来了麻烦，不过参照近期内另一款RPG大作《堕落天使》在战斗中快捷键所起到的重要作用，估计今后的RPG中这种设计有慢慢增多的趋势。另外游戏中的一些缺点也非常明显，比如在交待一些关键的过场剧情时不仅没有动画来作铺垫，而且在静止的画面上全部用文字来交待，对比起日本一些游戏中穿插的精美CG动画，不禁让人感叹差距明显。《仙狐奇缘》的1.0版本Bug甚多，在打倒山衣洞救冯化的时候可能出现无法进行下去的情况，在最后的玄楼秘楼支线选择的时候可能发生秘楼怎么也无法开启的情况，这些都是很严重的Bug，虽然北斗星很快发布了1.06版的补丁和跳过Bug的秘技，但是对于一个耗时6年来制作的游戏来说，出现这样的错误实在是让人难以原谅的。



《仙狐奇缘》有一个很好的背景故事和一些不错的创意，但是其过高的系统配置要求和严重的Bug掩盖了游戏中的亮点，也许它很快就要被湮没在接踵而来的游戏大作中，对于北斗星来说这是一个很遗憾的结局。但是玩过游戏的朋友们也许会记得对苏千雪的那句描写——“当爱情不能完美，我宁愿选择无悔，不管来生多么美丽，我无法失去今生对你的记忆。”只要我们对其有过感动，哪怕是短暂的感动，那也就足够了。

● 游侠创作室　八神经

80

制作	北斗星
发行	智冠
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

编辑导语



在十字军看来，经典游戏之所以可以经典，一方面是因为它有个“闪亮”的过去和“悠久”的历史，另一方面也因为它有推陈出新的现在和不断发展的将来。比如《最终幻想》系列，从它第七代名噪一时到如今第十一集即将出炉，总是那么红红火火。再如《古墓丽影》系列，从1997年劳拉女士开始“涉足”盗宝业到2001年她的胜利大消失，她每一次为玩家所展现的盗宝特技都有令人耳目一新的感觉，直到《古墓丽影历代记》，已经有玩家开始用“杂技”这个词来形容她的活动方式了。这几年的连续“作案”不仅使她本人名声显赫，位居世界十大名人之列，连她的“家”——Core和EIDOS也跟着迅速风光了起来，还衍生出一个“古墓派”游戏种群来。据说这位劳女士是不会永远消失的，将来她还会有重出江湖的一天，那将是一个全新引擎下的新劳拉，让玩家们的心中一直给她保留着一个位置，相信没有人会认为她不是个经典的代表。说到国内游戏，十字军认为大宇的《大富翁》系列可算经典的代表，其第五代即将问世，当年的阿土仔现如今已经“成长”为阿土伯，富翁们在这第五次发财梦中终于可以跑到网络上掷骰子了。同样是大宇出品的《轩辕剑》系列，在四次RPG之旅后，一改以往的风格，推出了全新的战略版——《轩辕伏魔录》。经典更需要新的探索，《轩辕伏魔录》便是DOMO小组一个新的尝试，不足之处在所难免，但十字军认为它仍不失为这个经典系列中的一款佳作，因此在本期“攻略指引”中对它进行了全面的介绍，包括剧情、每一关宝物及各关战法。而由楚弈为大家介绍的《古代争霸战》则向大家展现了欧洲古典战争中海战的盛况，适合熟悉希腊神话和对欧洲古典文化感兴趣的玩家。而对于那些热衷于近现代战争的玩家来说，《闪击战——盟军战役》是必然要参加的，当你决心同法西斯决战的时候，看看这里的攻略一定可以悟出更好的点子。那么，立刻行动吧！



十字军

序章

墨门钜子朱衍观看天象，不禁叹息："眼看妖魔乱世，百姓安乐将受纷扰了"。自古以来，墨客都是



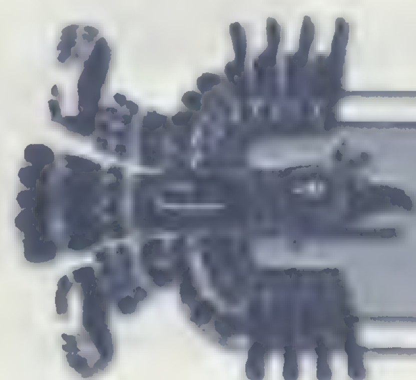
"以利天下为己任"，朱衍自然不会坐视天下大乱、黎民遭殃，于是他返回正殿，招来座下得意弟子辅子洵，命他下山修行，收妖伏魔。这时，朱衍爱女朱媛沅也想随师兄下山伏魔，却被父亲以此行危险为由拒绝了。媛沅不禁担心师兄的安危，希望父亲能够把墨门至宝炼妖壶交给师兄防身——朱衍却说辅子洵修行不够，无法使用炼妖壶。媛沅以为这是父亲的托词，非常生气。辅子洵劝解师妹几句后，拜别师父及众师弟，下山开始了自己的伏魔之旅。



轩辕伏魔录

第一话 纵妖

辅子洵刚一下山就遇上了两小妖挡路。真是有眼不识泰山，他们居然声称要吃掉这个"健康的年轻人"，辅子洵的"伏魔第一战役"打响了。



这一战纯粹是给玩家练手的，使大家熟悉一下游戏中的操控，以及独特的"五行时间轮系统"。辅子洵可先用一招墨门剑法消灭一个，接下来再与另一小妖硬抗，即可轻松获胜。战后，命气补满。

被打败的两小妖想要逃走，却被朱媛沅碰个正着，她打开炼妖壶把他们收了进去。原来辅子洵下山后，媛沅偷了炼妖壶也跟了出来。收了小妖后，媛沅刚准备吹上几句，却突然神色大变，目露凶光。原来媛沅打开炼妖壶时没有足够的修行封住壶口，结果使得壶中被困了300年的狐仙小九趁机逃了出来，而且小九还吃掉了媛沅的魂魄、霸占了她的身体。当辅子洵从小九口中得知发生的事情，不禁冲上去与之拼命，却反被小九打成重伤，昏死过去。逃出炼妖壶的小九，为了一出300年来的怨气，带领手下，杀上了少渊峰，把包括朱衍在内的墨门上下全部杀光。

数日后，辅子洵在平原村的一间农舍中醒来，看见了神医丁群父女。原来5日前出门买药回来的丁芸在少渊峰下遇见昏迷的辅子洵，把他救了回来。由于担心师门安危，辅子洵谢过2人后，不顾病体尚未痊愈，就迅速出门了。丁群担心他身体支撑不了，让女儿带些丸散丹药跟去看看，丁芸加入队伍。

平原村里可以买卖道具，因为以后连续几场激战之间都没有道具可买卖，所以这时应多买些还灵丹给丁芸。此外，村子里还有两件事可做：一是帮小毛带个口信给小郁的妈妈——"他喜欢小郁"，不过这事没什么好处，可以不做；



二是走到村子左边的井边，丁芸会说出这是许愿井。如投下30两银会得到金创药，投90两会有一件+17防御力的绸缎衣出来，如给芸儿穿上会使下回战斗变得轻松些。当所有事情办完后，便可离开平原村了。

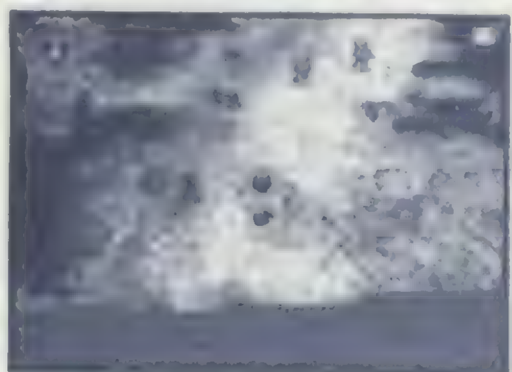


第二话 灭门

辅子洵、丁芸2人回到墨门，只见遍地尸骸。辅子洵冲人正殿找寻师父，但所见的却是冷却多日的尸骨。正在伤痛之际，突然出现了3只怪物、2个疫鬼和1条等级三的水鸣蛇。原来他们是小九为斩草除根特地留下的埋伏（宝箱：门口右边是还灵丹、我方左前是100两银）。



这关最厉害的是水鸣蛇，不过开始时它不会主动进攻，所以应先消灭附近那两个疫鬼，使辅子洵升级，最后再去对付那条水鸣蛇。对付水鸣蛇时，要避开五行轮盘是"水"的时候，丁芸还



要注意给辅子洵补血，这样应能轻易搞定。

打败这些妖怪后，辅子洵安葬了师父和众师弟的尸骨，在墓前发誓要为众人报仇。不过辅子洵也认识到当前最重要的事情是要找回炼妖壶，以免灾祸降临人间。由于没有什么头绪，决定先和丁芸一同回平原村，向丁群请教以后再作打算。

第三话 丧父

2人还未进平原村就看见了冲天火光，进村后仿佛来到了人间地狱——到处是余火未熄的残垣断壁，满地是尸骸散乱，而丁群也未逃过这一劫难。这是怎么回事？丁芸在伤心之余不禁发问。此时远处传来嘈杂的人声，原来是一群山贼在此抢劫。原来炼妖壶丢失之后，平原村附近出现了妖怪，这群山贼趁村民人心惶惶之际洗劫了村子。辅、丁2人当然不能放过他们（宝箱：丁群宅门口是还灵丹）。



此战敌人只有3人，2名盗匪小兵和1名等级四的盗匪头头。前两回合盗匪小兵都不会动，而盗匪头头只是在我方进入他攻击范围时才会行动，所以注意不要向前逼得太近。辅、丁应集合到一边，一个个挑掉盗匪小兵，再去对付盗匪头头。要注意盗匪头头的“大刀斩”，只要丁芸及时为辅子洵补血，应不难获胜。战斗胜利后命气自动恢复。

打败强盗后，发现他们是妖怪所变。辅子洵明白了平原村惨剧其实是由于丢失炼妖壶造成妖怪肆虐引起的，因而对丁芸充满了内疚之情。又因丁芸无依无靠，而辅子洵又必须立刻去找寻炼妖壶，所以在把村中众人安葬后，决定带她一起上路，加以照顾。在野外营地稍稍休整后，2人踏上了寻壶之路。记住，这时应让丁芸带上解毒草。

第四话 豪门娇女

辅、丁2人路过一座山林，被一小女孩率领的山贼团伙拦住，小女孩让他们留下买路钱。双方正在争执时，一群阴风寨盗匪冲到了小女孩的地头，准备抢她的“生意”。对于阴风寨这种不把自己放在眼里的行为，小女孩大为生气，决定与他们血战一场（宝箱：我方身后有绸缎衣，前方不远山腰有100两银，盗匪面前树下有木鞋）。



这一战，我方有辅、丁、江和两名无双山贼（后3人不受玩家控制），而对方则有盗匪小兵4人、1名盗匪头头，所以从兵力上看我方占优势。但是江无双会不顾一切地向前猛冲，很容易落入对方夹击，所以丁芸一定要紧紧跟上她，随时为她补血。

战斗获胜后，丁芸还是礼貌性地对江无双表示了感激，不想无双仍坚持辅、丁2人应留下财物。这时无双的手下发现身后出现一只狗熊，同时前方又出现了僵尸和两只疫鬼。面对危机，双方再次放弃争执，并肩作战（宝箱：狗熊出现的路边树下是还灵丹）。

先不管狗熊，直接往前冲，同时注意补充上一战损失的命气。战斗时注意距离，僵尸一般不会先动。把两疫鬼干掉后，江、辅同时使用“技”尽快灭掉僵尸。一般来说，辅子洵会中僵尸的尸毒水，先前装配的解毒草此时就可以发挥功效了。那只狗熊除了皮糙肉厚外，倒也没什么可怕的。由于此战结束后命气不补，玩家最好在战斗结束前用草药补好命气。因为在战斗时角色用草药补命气，补多少点就加该角色多少经验点，而在“村庄模式”使用草药可没有经验点加噢！



经过此战，辅子洵意识到从炼妖壶中逃出的妖怪危害越来越大了，便与丁芸谈及必须加快找寻炼妖壶的进程。一边的江无双听到这些妖怪居然与2人有关不禁大感兴趣，要随2人一起去降妖伏魔。辅子

洵本不愿答应，但江以自己在贼窝会变坏为要挟，使得2人只得同意“接收”。

第五话 震远镖局

在野外安营，有一小贩可以买卖物品，玩家依然要多买些还灵丹。收拾妥当后，辅子洵、丁芸带江无双继续上路。路上遇一镖队，爱惹事的江无双忍不住好奇，非要打开镖车看一看里面有什么。镖局的人自然不许。当江不顾反对打开镖车后，一场战斗在所难免了。镖局总镖头左震河决定用排战阵解决这件事，辅、丁也被迫应战（宝箱：身边的是还灵丹，过桥左边是人梦铃，右边是100两银）。

此战敌人共有7个，4名趟子手在桥头，张镖头、魏镖头及左震河在远处。前8个回合，趟子手和左震河不会移动，而进入两镖头的攻击范围时他们则会毫不客气地攻击。所以此战有两种打法：一、迅速冲到左震河附近，不用管其他人，江、辅各用

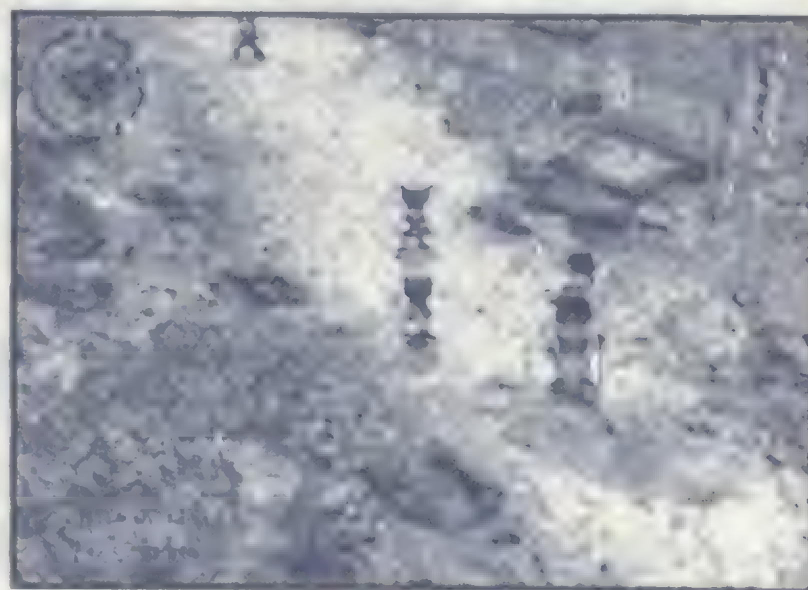


一“技”就可解决战斗了；二、由于趟子手在前8回合不会移动，所以可用江、辅贴着趟子手与之硬挑，不会陷人围攻，丁芸注意给他们补血就行了，完全可以在7回合内搞定趟子手。接着要引出2镖头，争取在左震河行动前用“技”干掉其中之一。在第九回合一定要补足众人的血，以免被左震河开始行动时用“技”直接干掉。坚持2回合后，等左震河没有“气”时应该就没问题了。

得胜后，辅子洵替江无双上前赔罪，而左震河只怪自己实力不济。就在这时，趟子手发现少了一辆镖车，江无双夸下海口——要帮他们找回镖车，接着就沿路追了过去。

第六话 江北神偷

江无双一路追查，终于在一间酒店外发现了失窃的镖车。江人内找到了盗贼，本想抓贼立功，不想反被盗贼取笑。就在这时，众人追了上来。左震河认出此人原来是轻功盖江北的神偷裘千里，于是众人一齐上前抓他（宝箱：近处是辟邪戒指，远处是100两银）。



此战敌人只有1个——裘千里，而我方却有4人，所以基本上是必胜的。唯一要担心的是玩得过火，使得战斗超过10回合而失败。裘千里移动力一流，战斗力却不高，一开始要用江无双截住他，其他人迅速包围他。

捉住裘千里后，众人见礼，这时左震河认出江无双是金刀门门主江丰的女儿。听了辅子洵丢失炼妖壶的经过，见多识广的左震河提供了一条重要线索——在西北方有个仙狐谷，也许会有些线索。对于裘千里，左震河本想把他送交官府。裘千里表出悔改之意，并愿意陪同辅子洵一起去找寻炼妖壶，又经过丁芸求情，左同意饶了他。裘千里加入队伍后，经过一夜休整，众人命气全满后开始了仙狐谷之旅。

第七话 仙狐谷

辅子洵一行来到仙狐谷外，向守谷的狐精战士求见谷中长老。狐精战士对于众人的到来大感诧异，而对辅子洵的请求则予以拒绝。江无双忍不住与他们动起手来，众人也只好跟着上啦（宝箱：近处是止言符，远处是鹿茸膏）。

开始时敌人有4名狐精战士和2名狐精术士，攻击力都不是太强。当他们被打败后，在下一回合开始时还会在谷口再次出现。狐精战士身上有草药，狐精术士身上有还灵丹。这里是个练功升级的好地方，大家一起向前冲，尽快与敌人交战，尽量多杀敌人。重点是丁芸必须注意给大家补血。到第6回合时，在我方身后会出现两只狗熊，但它们在战斗结束前是赶不上我方人员的。战后我方命气补满。



第10回合结束后，仙狐谷的大小姐七色会出来制止战斗。她问及事情原委后，本也想拒绝辅子洵

的入谷要求，但当辅子洵指出抢取炼妖壶及屠杀魔门的可能就是仙狐谷中的二小姐九天时，她决定让他们去见她的祖父——仙狐谷谷主。辅子洵见过谷主，向他说明一切。谷主叫人请二小姐出来与众人对质。九天对自己所做的伤天害理之事供认不讳，谷主大为生气，要惩罚她。丁芸怀着息事宁人的态度，想让九天还回炼妖壶就算了。不想，九天却趁机用计取得谷主的内丹，打伤七色后逃走，江和裘追了出去。谷主临死前，提到轩辕剑可助降妖伏魔，要辅子洵到洛水附近找寻。



在仙狐谷中，玩家可以进行补给。为第8话考虑，玩家应配备足够的补气药物。谷中码头边有只到处向人借钱的败家狐，玩家在与它对话前一定要先存盘。对话时，选择不收取利息借300两银子给它，将可能获得丁芸的专佩物件镜舞（防+47，敏捷+15），所以要多读档。谷中还可以打听到九天变坏的原因。完成一切后，就可以出谷了。

江和裘追踪九天到谷外，却被九天摆脱，这时2人遇到了正在找寻入谷路径的冷面佛冷仲秋。因2人怕耽误时间不愿为冷带路，结果冷与2人打了起来。（宝箱：近处山崖下是100银，冷附近是五鬼戒指）。

这一战敌人只有1个，就是冷仲秋。他功力很强，而且使用的冷剑会使人麻痹。我方一开始为江、裘2人，第6回合辅子洵会从谷中出来，所以一开始不用太逼近冷，等辅子洵出来后一起围攻即可。战后命气不补，不能存盘。

击倒冷后，丁和七色也会追出来。丁认出了冷，并得知他是为治愈女儿的病来抢仙狐内丹的，为此七色与其争执起来。丁劝说他们，反正内丹已落入九天之手，现在大家的目标都是找九天，何不同行？于是冷仲秋和七色也加入。记住，七色身上有灵狐拓印，大家可要使用噢！

第八话 天涯孤客

仓惶逃跑的九天为了阻挡众人的追击，决定将炼妖壶内的西修罗白虎放出来。她以还关在壶中的东修罗青龙为要挟，让白虎为她抵挡追兵。这时，震威镖局的总镖头左震河先追了上来，原来九天为了取乐，毒死了镖队的一干人等。九天又给白虎留下了些爪牙，就向五将山修罗宫逃去。左、白正要动手时，辅子洵等人也追上来……（宝箱：近处是鹿茸膏、远处是琥珀项链）



这一关有些难度。刚开始敌人有超级劲爆的白虎、2个僵尸、2条鸣蛇和4个冤魂。白虎会使用天英星给自己人加攻防，使得我方每次普通攻击只能伤他们1点。所以只能借助“技”来作战。冷、江和七色这时都应有攻击多人的“技”，可以让他们作战，裘取宝箱，其他人帮他们补命气。每在地图上拿一宝箱便会出现1个僵尸、1条鸣蛇和2个冤魂，要多加留意。另外要注意，白虎“晨曦灭”的伤害比较大，而且多数是攻击辅子洵，所以每一轮都要保证他是满血；而白虎的防金属性较高，辅子洵的“技”对它伤害不大，所以这一关辅子洵应通过用草药给别人补气、自己加命来升级。还有，设右下角的格为（1，1），那么（4，12）处藏有寸心铁。

战斗结束后，白虎逃回了修罗宫，遇见了自己的老大朱雀和已经投靠修罗宫的九天。在朱雀的命令下，九天不得不放出炼妖壶中的青龙，这使得修罗宫的实力大增。朱雀大为高兴，并道出“称霸魔界，一统寰宇”的野心，而一边的九天却显出了叛乱之心。



左震河为了替镖局的手下报仇，决定加入辅子洵的队伍一起追捕小九。7人在野外营地稍作休息后，继续西行。

第九话 妖集

辅子洵等一行7人途经一集镇，发现镇上的百姓正仓惶出逃，并说官兵杀人，左很气愤，冲了上去。江、冷2人也不甘落后，跟过去想要给官兵一个教训，战斗便开始了（宝箱：左手处是九节鞭，右前方是200两银）。

这一战敌人只有5个，4名官兵和1名官兵将领，而且战斗力也不是很强。而江、左和冷虽说突在前方，但只要稍加注意，应该不会有问题（真不行可

先后撤）。要注意的是，这一战打完之后命气不补，而且会有一场紧接着的战斗，所以要保留些气。

打败官兵后，辅子洵等人发现军官居然是青龙变的。接着，青龙使用迷神妖法把村民变成妖怪，并用摄心术控制他们，青龙自己借机逃跑，裘追了过去。面对百姓变成的妖魔，辅子洵等不忍下手，



可七色提议必须先制服他们，战斗开始（宝箱：我后方为还灵丹，前方为归神香）。

这一次妖怪有1个赣巨人、4只冤魂和2只厉鬼。我方虽缺少了裘，但要消灭他们还是很简单的。

打败百姓变的妖怪后，众人不禁叹息，而裘也追丢了青龙返回。这时被打败的百姓也变回人形，在向7人表示感谢之后离去。辅子洵等人进入镇内补给。村口有个和尚向辅子洵乞讨，只要答应给他钱便可以获赠蓝色小药丸（所有能力+3）；而和他对面的婆婆聊聊钱的话题，可得综合维他命（气力完全恢复，四方一）。

此时修罗宫内青龙向朱雀修罗王反映众人实力不错，而九天会说出轩辕剑的事情，说辅子洵等人如得到它将会给众妖带来危险，希望朱雀能去抢取轩辕剑。朱雀知道这是九天的诡计，反而命令九天前去。九天作茧自缚，只得答应。

第十话 轩辕剑

辅子洵等人在铁栈铺稍作休息后，又继续踏上了寻找轩辕剑的旅程。7人路经一树林，不想在里面迷了路。众人在树林中发现了一幢房屋，虽有些古怪，但还是决定上前求宿，可屋内无人回应。天色渐晚，裘忍不住冲了进去，大家也就随着而入。进屋一看，屋内到处都是兵器和机关。好奇的裘在探查之际，被机关困住。就在这时屋外传来说话声，辅子洵等人还以为是屋主回来了。出去一看，原来是青龙、白虎带领一大票妖怪，口中还说“这就是九天说的地方”。人妖势不两立，一场战斗自然爆发。就在这时屋主也回来了。由于青龙、白虎出言不逊，那个小胖墩屋主决定帮助辅子洵等人（宝箱：小屋门口是罂粟散、战场中右是200银、最前方是天仙酒）。



这次敌人有2个牛头、2只蛾虫、2个赣巨人和4个厉鬼（等级10、火属性），以及青龙和白虎。我方的裘千里因被机关困住不能出战，但有小胖墩梁错助阵（但不受控制）。梁错皮糙肉厚，而且是远程攻击，所以基本上不用担心。开始时，青龙、白虎按兵不动，众小妖出击，所以我方可向前稍进，排好阵势，以便等敌人来时出击。等只剩青龙和白虎的时候，一般来说白虎已经用天英星给自己加过几次防御力了，所以大家可以一起上用“技”迅速灭了它，而青龙则可以留下来慢慢砍。青龙会用木虚髯补血，如此更好，大家砍龙长点，而被反击后可让丁芸给大家补血长点。此战结束后，命气不补满，紧接着还有一战，所以灭青龙前大家最好补一下气。

战斗结束后，梁错加入队伍。进屋后，辅子洵请求梁放出被困的裘。不想梁差点因此与之翻脸——因为梁的父亲说“凡是被困之人都是坏人”。后经众人解释、劝说，梁才释怀，打开机关放出裘。这时九天出现，并闯入密室抢夺轩辕剑。众人跟进阻止，不想九天反把轩辕剑丢还给辅子洵。辅子洵发现轩辕剑灵气全无，正在疑惑之际，轩辕剑童现



身，哭着告诉大家九天利用炼妖壶把他爷爷轩辕剑仙收入壶内了，大家急忙去追九天。九天在逃走的时候，命令随她同来的玄武拦阻众人（宝箱：银丝战袍）。

本关开始时，我方正前方的敌人有2蛾虫、2山魈和玄武，而左右前方各有1个牛头和2个恶疫鬼。玩家只要不进入玄武的攻击范围，他是不会主动出击的；而只要他不死，牛头和恶疫鬼会不断重生。所以此战对今后的发展是非常重要的，不仅可以使角色们迅速升级（我的所有角色都升到了14级以上），而且可以挣到大量金钱，一举解决前几关的贫困之苦。我们可以同样采取以逸待劳的方法等敌人来送死，唯一要注意的是恶疫鬼的痹疫角突会使人麻痹，很是讨厌。玩家最好能达成每次只有2只恶疫鬼来送死，而另两只在路上的态势，争取不给他们使用“技”的机会。此战结束后，命气补满。

战后，七色推测九天已加入修罗宫，为了救轩辕剑仙和夺回炼妖壶，众人决定去五将山。梁错也明白父亲的遗命就是让他守护轩辕剑，所以要加入队伍，去打妖怪。

第十一话 独龙岗破贼

一行人来到清河镇，找了家客栈想吃点东西，可栈内却没人接待。江无双一阵大呼小叫，最后老板才出来。他向大家解释说，独龙岗上出现了一群山贼，他们不仅打劫路过行人，前几天更是洗劫了清河镇。而他的女儿贾思思也被山贼掳走，说是要做压寨夫人。一听这话，江喊大家去救人，一行人就杀上了独龙岗（宝箱：裘身边是150两银，山下右边是祥慧之书）。





敌人有4只狼、4个独龙匪兵、3名独龙匪头以及袁天刚，而每过一两个回合会出来一个独龙匪兵。这一战怎么也打不输，所以目标不是如何消灭敌人，而是怎么可以慢点消灭敌人——因为，战斗几回合之后会在地图上出现风廉拓印（我是在第八回合等到的），打得太快岂不可惜。



战斗结束后，众人在山上救出几位姑娘，但其中并无贾思思。这时突然传来一阵哭声，原来袁天刚想拉着贾思思逃跑，左冲过去救下了她。几人把贾思思送回客栈，老板非常感谢并请大家吃饭。饭后，可去镇上采购补给。

第十二话 渡河

众人出了清河镇，来到洛水渡口打算渡河。不想四处无人，彷佛经过一场浩劫。左在船甲板上发现血迹，推测这里发生过打斗，艄公大概已经遇害，七色猜是九天干的。为了继续赶路，大家决定自己划船过河。航行时，裘与江在甲板上开玩笑。正在这时，江发现两艘大船迎面撞来。原以为是水贼打劫，不想敌船冲上来后，发现又是一帮妖魔鬼怪，众人应战（宝箱：我方身后近处是止言符，身后远处是150两银，冯夷来处甲板上是鹿茸膏，魔骨巨人处是雪浪剑）。



由于离敌人老巢越来越近，敌人也越来越强大，人也颇多，共有4条金鸣蛇、4个肥罗鬼、4只旋龟、4名鬼狐术士以及魔骨巨人和冯夷。开始时，我们面对1个肥罗鬼、1只旋龟和1名鬼狐术士，身后还有2条金鸣蛇，其他的敌人在另两只船上，基本上在解决本船敌人之前他们是赶不到的。由于身后的金

鸣蛇特技攻击比较厉害，所以应争取在第一回合灭掉一条，之后就比较简单了。在灭掉本船敌人之后，可以把队伍集合一下等着敌人一个个过来送死。第十回合时冯夷会开始行动，在他攻到近前时，一定要把众人的命补满，因为他的“水满金山”攻击范围奇大（好在只要抗过3轮，他就没气了）。打败他后可得到冯夷拓印，一定要把它交给丁芸。

胜利之后，大家讨论敌人越来越多，妖狐必在五将山。虽然有更多的恶斗在后面，大家还是义无反顾地上路了。

第十三话 水草马明王

众人上岸后走了一整天，发现越来越荒凉，除了山岩就是枯草黄沙。最后终于看到一间土地庙，裘上前一看才发现是马王庙。众人进庙想休息一晚，此时马王庙土地出现。土地告诉辅子洵等人，因当今天下离乱、战火连绵，导致庙里香火断绝。此处马明王对此大为不满，心生怨恨，而且他还与朱雀修罗王结盟，屠杀过路商旅。现在马明王正在修罗宫做客，如他回来可能会杀众人，所以土地特地出来警告。辅子洵决定接受土地的好意，立即离开，不想马明王正好回来（宝箱：正面是灵枢玉液，左上角是神木精元、右中是归神香）。





这关刚一上手好像有些困难，因为我方左右两边各有3只狂梦鸟和2只人面鹄。狂梦鸟移动很快，而且又有较强的攻击技；人面鹄的破坏力也挺大，我方很容易被对方合围，为此我方应先集合向一方移动。丁使用冯夷拓印先干掉3只狂梦鸟，再对付剩下的人面鹄。当另一方的敌人过来时，狂梦鸟和人面鹄应已拉开距离，所以就比较好办了。最后，对付正面的马明王和2只地牛精、4只马面时（他们不会主动移动的），既可从一边先引部分出来攻击，也可使用“拓印”。在取神木精元时不要贪图裘移动快而派他去，因为取了之后会出现一只



地牛精，裘会被逼住而无法攻击。战后，众人命气全满。

马明王对自己的失败感到难以置信，土地告诉他邪不胜正的道理，而七色更是一针见血地指出了他的罪责。听到七色的话，马明王犹如当头棒喝，决定返回天庭面奏玉帝，自陈己罪，然后改恶从善。土地也随马明王上天述职，众人也可以在庙里休息了。

第十四话 地底墓穴

众人来到一个墓地，见墓碑上写着“夏后皋墓”。江无双感到好奇，闯了进去；左为阻止她，跟了下去；裘也对里面可能有财宝大感兴趣，借机也跟了去。等了很久不见3人上来，七色却突然感到有妖气，于是剩下的人追进墓穴。在墓穴里，江等



3人根本连一丝宝物的影子都没看到，而一阵红光晃动，出现了一群妖怪（宝箱：左上角是300两银，右下角是活骨灵药）。

敌人分布在四个角上，有两个角上是1个罗刹、2个肥罗鬼和2个亡魂，另两个角上是2个亡魂、2个

肥罗鬼和1个红翼鬼。这一战很轻松，因为敌人之间相距很远，而攻击力也一般。只是红翼鬼的“怒体爆”会伤不少血，所以不要给它这个机会哦！我方可先向左上角移动，再给右上角的敌人杀个回马枪，之后就可以等着另两个角的敌人自己上来了。裘一定要取到活骨灵药（可使各属性+3），而在紧贴墓坛背面的中间格有隐藏的玄雪丝衣。战后命气不补。

战斗结束后，众人出墓回到地上。丁芸教育江以后不可在如此任性，七色、冷也都批评了她两句。辅子洵让大家赶快上路，看天色已晚，众人在野外营地休息。有小贩可进行补给。

第十五话 峭山遇险

辅子洵等一行人来到峭山脚下的风防筑。此处有家客栈，老板娘热情地招呼众人。大家急于赶路，就没理会她。不想这是家黑店，老板娘原想迷昏大家包人肉包子，见大家不上当，她就招出自己的手下准备来硬的（宝箱：客栈门口是鹿茸膏，霍的右前方是封穴针，剩下的是归神香）。

这一关我方被敌人两头围堵，一边是霍三娘和4只夜狼、2只沙域虫；另一方面是2个风筑匪头和6名风筑匪兵。而且第1回合结束后，霍三娘还会招出武罗（它出现在客栈门口）。这仗的打法还是逐个击破：先去店口布阵，等武罗出来后在一回合内搞定



它（可拿到武神拓印），然后再迎击赶来的匪头、匪兵。第6回合左右沙域虫会行动，最后可利用霍三娘的行动、攻击距离远引出她，再对付夜狼。要注意的是，裘最好不要先取客栈门口的鹿茸膏，因为这样会先引出一只沙域虫，有些讨厌。

打败霍三娘后，众人上了峭山。进入峭山石林，大家遇到了一队西夏官兵，他们叫嚣着要杀光汉人。冷仲秋冲上去一阵斯杀，而一边的七色觉得有些奇怪，因为他们说的是妖语。不管怎么样，先打完再说吧（宝箱：身边右手是龙纹配，左前方是500两银，敌人附近是鹿茸膏）。



刚开始只有4个西夏兵和他们的西夏军官，不过捡起所有宝物之后，会出现5只金面鹄、4只紫翼鬼和3只武旋龟。我们是在只剩一个西夏兵的时候才捡起所有宝箱的，但最后捡的最好不要是鹿茸膏——这样裘很容易死翘翘（被金面鹄集中攻击）。玄武龟会出现在银子的附近，我方可先准备好围攻，而金面鹄和紫翼鬼过来时会分散开，所以没什么威胁了。

打败这些妖怪后，左问他们为什么化装成人形，有什么阴谋？他们说，是大鸾王奉朱雀修罗王之命打扮成西夏人到中土劫盗杀掠，从而挑起人间更多的战争。七色给了他们一个改过自新的机会，放走了他们。之后，大家向潼关进发。来到潼关，在城里到处都传说潼关有宝，其实就是在武器店的“刀”字板后面有五彩石项链而已。补给完毕后，大家要出城却被官兵拦下。原来城外北溪原有口古井，本有八方伏魔剑阵封住一绿发妖王。但半个月前，那妖王突然脱困，并在城外四下作乱。潼关将军派兵捉拿，却劳而无功。为了保护城里人的安全，将军下令闭关。辅子洵等人坚决要求出关，还想帮助将军消灭妖怪。经过一番交涉，将军最终同意放人出关。

第十六话 六指伽蓝

8人出关到达北溪原，走到井边，见井口鬼气森森，看来妖王必在其中。就在这时，妖王从井底飞出。辅子洵问他是何方妖孽来此残害百姓，他解释自己本是北帝座前护法伽蓝，却遭到天庭滥法冤枉，强加缪罪。一怒之下，他反出南天门，堕入妖道。他在人间四处躲避天庭追踪之时，被一茅山道

士所骗，给八方伏魔剑阵封在井中数百年，直到九天助他破阵而出。当伽蓝听说辅子洵等人是九天的对头时，决定杀死他们（宝箱：裘身后是鹿茸膏，我方左前方是白玉龙纹佩）。

前方是六指伽蓝带着4只痴梦鸟，他身后左右各有1个山魅兽和2个邪尸，我方身后有3只棕熊。敌人一开始就都会行动，所以有一点点难度。可以先不管身后的熊，集中精力对付前面的痴梦鸟和伽蓝。大概3回合左右，山魅兽和邪尸就能攻击到我们了，所以在这之前一定要先把痴梦鸟灭了。伽蓝从攻击力和生命力比值上来看不如痴梦鸟，所以先灭他不划算，总之，接下来就好办了。

六指伽蓝被众人打败后，很无耻地向丁芸偷袭。辅子洵奋不顾身挡在她身前，结果身上自阳白穴以下多处穴道被震伤，丁芸以银针渡气替他打通了穴道。晚上，丁芸对望星空，请求父亲在天之灵保佑辅子洵等人。此话恰好被出来的辅子洵听见，非常感动。

第十七话 现踪

众人来到叉路口，不知该向哪走。江认为五将山在西面，应向西走，说着便走。丁让她看看路碑再走，结果梁看了路碑发现应该向北走，而向西是去高塘镇，江大小姐又错了。江强辩说可以去高塘镇吃顿饭么。大家急着赶路，不愿陪她胡闹。冷、辅等人都批评了江的骄纵，让她反省。江一赌气不随大家行动，裘还是好心地留下陪她。这时突然出



现一群妖怪，裘掉头就跑掉了，江只好独自应付（宝箱：江面前是1000两银、身后路碑处是金创药，辅子洵等人的去路上是归神香）。

刚开始时，江面对4只钍狼，而远处还有2只棕熊。江可以先向辅子洵等人的去路撤，因为第五回合裘会带众人回来救她。当然，江与钍狼硬抗也不无获胜的可能。江如果已有“小姐香吻”的“技”就更好办了，使上2个，看看狗咬狗非常好玩，也非常有效。第五回合，我方添人，敌人也有所增加，会再出现2只岩马面和2只阎熊。但是这点儿敌人闭着眼也能打赢。战后，命气全满。



打败妖怪后，江向大家道歉。丁说经过此战大家都饿了，还是与江去高塘镇休息一番，并在镇上补充一下补给。再次回到叉路口，七色感到九天就在前方。冷一听有九天的气息就迫不及待地冲了过去。原来此时在百人冢，青龙正在逼九天交出炼妖壶，双方争执起来。最后，青龙夺走炼妖壶离开，而九天被赶来的冷截住。七色规劝九天，九天不理会，在逃走之余，招出大量妖怪包围众人（宝箱：左侧为仙炉灰，正面山脚下是2000两银，右上角为天珠武铠）。



敌人把我方团团围住，而且一开始就都会行动。敌人在左右两方各有2只岩面马、2条火鸣蛇、4名鬼狐战士和1名妖狐术士。我方可先让裘对左、梁、冷、辅、四大“肉盾”使用幻石之盾，然后再集体向左攻去。让冷或辅走到鬼狐战士中间，不用

先攻击他们，等着反击就可以了（他们好像只会普通攻击）；用“技”攻击妖狐术士，它的“五雷封界”还是很火的。当左边灭得差不多时，右边的敌人也该攻到了。但经过一番移动，他们拉得比较开，所以打起来很简单。这关在从左向右数第2个灯



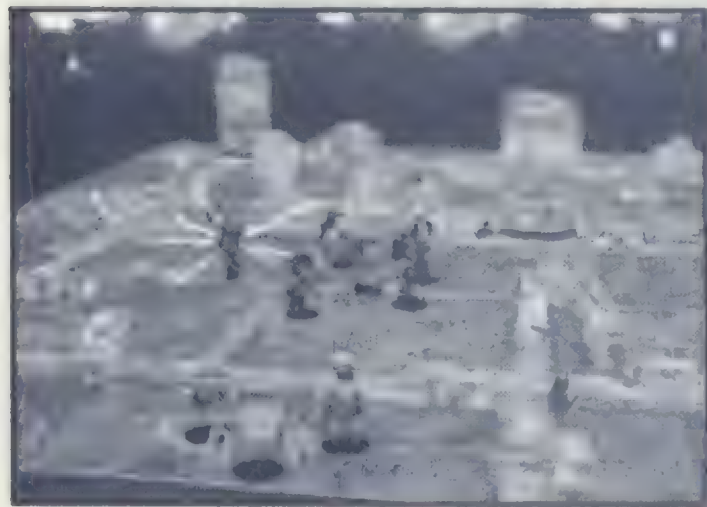
柱下有隐藏的九尾鞭（五行防御各+10，攻击力+135），这可是七色的最好武器哦！此战胜利后可得雷神拓印。

战斗结束后，丁等人都去安慰七色，叫她别为九天太伤心。七色说九天至今执迷不悟，不得已她就要辜负爷爷的心愿，大义灭亲了。

第十八话 剑仙归来

青龙带着炼妖壶返回五将山的途中遇到了白虎，白虎看见关了他数百年的炼妖壶，十分恼火，想要破坏它。青龙阻止，辅子洵等人恰好赶到。裘趁它们不备，把炼妖壶抢了下来。轩辕剑童请辅子洵赶快救轩辕剑仙，剑仙在壶中已支撑不住了（气息很弱）。辅子洵想起小师妹误放九天的往事，没有信心只救出剑仙而不出什么事故。七色提议由她潜入壶中救出剑仙，于是在强敌在侧的情况下，辅子洵打开炼妖壶，七色进入壶内。丁为2人护法，其他5人应付青龙、白虎等妖（宝箱：右侧“冰石玉镯”、左前“白玉龙纹佩”、正前“朱红丝带”）。





敌人3组由魔尸、紫栗鬼和蜮虫王组成的战斗队会率先向我方进攻，而青龙、白虎在后方按兵不动。我方虽说辅子洵、丁和七色不能参加战斗，但在25回内消灭所有敌人还是绰绰有余。对付青龙、白虎时，可从我右方引白虎出来，这样可避免同时对付两个“火人”，轻松解决战斗。战后命气不补。

控制炼妖壶的辅子洵快要支撑不住时，七色带着剑仙飞了出来。只是此时，九天会出现再次夺走炼妖壶。

第十九话 野心

修罗宫内，抢回炼妖壶的九天，与青龙、白虎在朱雀面前相互诋毁。朱雀要杀九天，不想反被玄武暗算。原来九天消化千年灵狐内丹后功力大增，更和玄武等人密谋推翻朱雀。最后，九天成为九天修罗王，她还命令朱雀下山剿灭辅子洵等人。缘于形势，朱雀只好领命。



辅子洵等人在丰县县城休整后，向五将山进发。山下，大家遇到了走投无路的朱雀。朱雀想和众人联手对付九天，抢回王位，辅子洵等人自然不愿同流合污。谈判破裂后，双方只得兵戎相见（宝箱：右侧是带火风轮，身后桥右侧为镜舞，朱雀附近是风羽靴）。

敌人有朱雀修罗和4只黑面鸮、2个玉罗刹、4个疫妖。一开始，七色就在朱雀的攻击范围之内，我方不后撤朱雀就会行动。虽说与朱雀硬拼即可过关，但会因此升级过少而在以后的战斗中吃苦头，所以我方应立即后撤，等把小妖们绞杀殆尽后再去解决朱雀。战后命气全满。

解决了朱雀后，众人不禁开始猜测起服食了千



年灵狐内丹的九天的实力，但不管怎么说，众人还是向山上进发。在指前坡前，青龙、白虎、玄武三大修罗已布好阵势，等待众人的到来（宝箱：我方

左侧是天难，左前是五行法靴，右前是鬼云）。



这一次敌人很多，我方面前依次有6只冤灵、2只雷山兽、4只缊梦鸟、青龙和白虎、2只蛟龟和玄武。但只有冤灵和雷山兽会主动发起攻击，其他敌人只有我方逼近一定范围内才会行动。我方可在灭了冤灵、雷山兽之后，排好阵势，步步推进，逐个歼灭。打完之后，命气全满。

打倒玄武后，轩辕剑的封印将会解除，辅子洵当然要立刻装备上喽！看到五将山修罗宫就在眼前，辅子洵等人终于等到了最终之战的到来。

最终话 黎明与黄昏

众人进入修罗宫，里面妖气冲天，不停地出现妖怪骚扰众人，原来九天已彻底打开炼妖壶，把里面被困妖怪全



部放出。杀到修罗宫大殿，众人看到了志得意满的九天。九天把天下视为玩物，所以自然也不会再听七色的劝说了，最终之战开始了（宝箱：从门口左手顺时针分别是跃千重、轩辕庖刀、帝江牙、Delete键、地赦、踏风奇鞋）。

此战虽是最终之战，敌人很多，攻击力也很强，但打起来却非常容易——因为如不进入攻击范围，敌人绝对不动。敌人共有4只缊梦鸟、8个金翼鬼、4名雪山巨人、10名妖狐战士、3名罗刹王和九天罗刹王。敌人分成很多组，我们可把8人分成两队，分别从左右推进。注意，不要靠中间的罗刹王太近。外围搞定后，两队一起行动对付3名罗刹王。最后对付九天时，只要坚持就会胜利——大家尽情地使用物品、“技”和拓印吧！



打败九天后，辅子洵终于取回了炼妖壶。七色替九天向冷仲秋求情，希望他不要取内丹。不思悔改的九天毁掉了内丹。冷想杀九天，被七色阻止，而辅子洵也想杀九天替师门报仇。这时九天变成小师妹的模样，趁辅子洵迷惑之时，使出最后杀招。丁芸用身体挡住了这一招，结果香消玉殒，而九天也因功力耗尽，变回原形——一只白狐。

最后，游戏给出了各主人公的结局……

● 北京　释天

82

制作	大宇
发行	育碧
载体	CD×2
类型	战略角色扮演
语言	中文
环境	Win95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

闪击战——盟军战役 SUDDEN STRIKE

一、基本操作

界面说明：进入游戏后，在屏幕左下角有一个小地图框，其中最左边是一个飞机控制按钮，点击后可下达对空军的指令。这三个指令（按钮）由左至右依次为：投掷空降兵、空中轰炸和侦察。执行方法是选取所要执行的命令（空投、轰炸或是侦察），然后选取飞多少架次的飞行编队，接着点击鼠标右键选定目的地，最后按下确定指令即可。另外每选取一个作战单位，小地图框的左侧就会出现一个指令栏，包括此部队可执行的所有指令，如攻击、停止、袭击等。



快捷键说明：q=模式；w=攻击；e=袭击；a=埋设地雷；s=清除地雷；d=远距离射击；z=隐蔽；x=分散；c=停止。

二、盟军战车简介

Valentine MKⅢ步兵坦克

重量：16.25吨
装载量：4
装甲：前部65mm、中部65mm、后背65mm钢板
武器：57.00mm OQF大炮、7.92mm BESA机枪
最大时速：24km/h

丘吉尔MKⅣ步兵坦克

重量：39.50吨
装载量：5
装甲：前部102mm、中部76mm、后背50mm钢板
武器：57.00mm OQF大炮、7.92mm BESA机枪
最大时速：24km/h

彗星Ⅰ巡洋坦克

重量：35.74吨
装载量：5
装甲：前部79mm、中部29mm、后背25mm钢板
武器：77.00mm OQF大炮、7.92mm BESA机枪
最大时速：46km/h

浪灌破坏者M10坦克

重量：29.94吨
装载量：5
装甲：前部50mm、中部30mm、后背25mm钢板
武器：76.20mm M7大炮、12.70mm Browning机枪
最大时速：48km/h



多口M16机枪战车

重量：8.98吨
装载量：6
装甲：前部12mm、中部6mm、后背6mm钢板
武器：12.70mm M2机枪
最大时速：72km/h

灰狗M-8装甲车

重量：7.89吨
装载量：4
装甲：前部16mm、中部9mm、后背9mm钢板
武器：37.00mm M-6大炮、12.70mm Browning机枪
最大时速：90km/h



M24轻型坦克

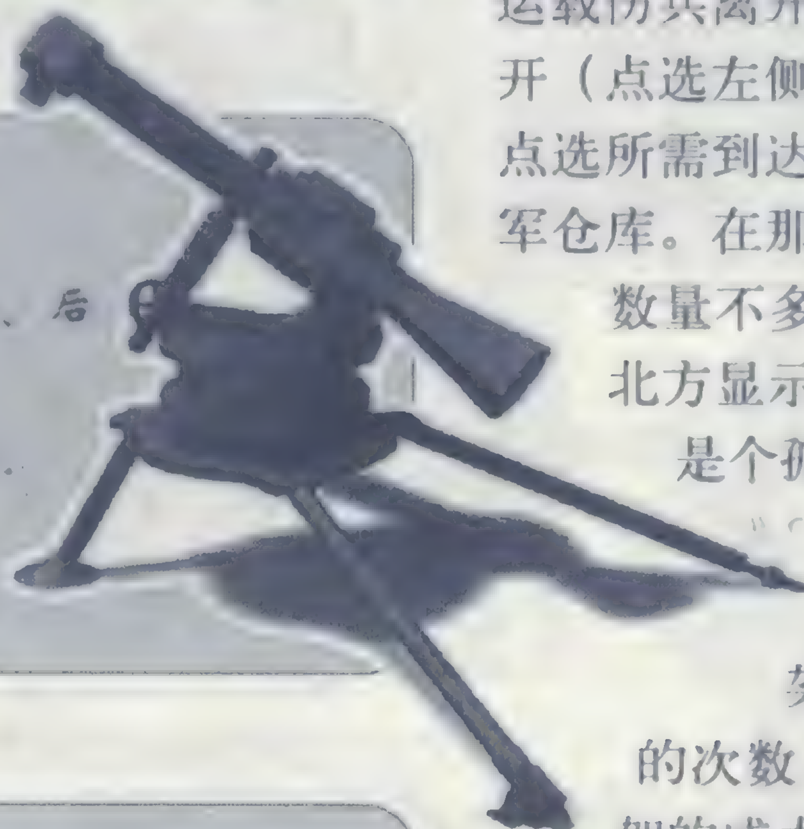
重量：18.37吨
装载量：4
装甲：前部25mm、中部25mm、后背19mm钢板
武器：75.00mm M6大炮、7.62mm Browning机枪
最大时速：56km/h

斯图亚特M5轻型坦克

重量：14.97吨
装载量：4
装甲：前部44mm、中部25mm、后背25mm钢板
武器：37.00mm M6大炮、7.62mm Browning机枪
最大时速：57km/h

Sherman Ⅲ M4A2中型坦克

重量：31.30吨
装载量：5
装甲：前部50mm、中部38mm、后背38mm钢板
武器：75.00mm M3大炮、12.70mm地对空机枪
最大时速：46km/h



Sherman Ⅴ M4A4中型坦克

重量：31.30吨
装载量：6
装甲：前部63mm、中部38mm、后背38mm钢板
武器：76.00mm M1A1大炮、0.50mm地对空机枪
最大时速：41km/h

Willys MB吉普车

重量：1.02吨
装载量：2
装甲：-
武器装备：-
最大时速：104km/h

三、盟军战役指南

第一关 战地医院

Field Hospital

任务：1.医疗士兵，维修车辆；2.轰炸位于西北方被德军占据的岛屿；3.摧毁德军仓库（位于敌人在南部的一个营区内）。

指南：此关一开始我军步兵好象都中了什么病毒，如果不及时医治的话，他们将全部死亡。迅速



让所有步兵登上停在基地中的医护车，命令医护车运载伤兵离开基地后，让步兵们从医护车内陆续离开（点选左侧小图框中的清除地雷键后，鼠标右键点选所需到达的目的地）。抵达地图左侧的一个德军仓库。在那里会遇到一些守军的攻击，但他们的数量不多，可轻松将其消灭干净。此时地图最北方显示了被德军占领的一个岛屿，但是由于是个孤岛，地面部队无法到达那里。这时有两个方案可以采用：一、动用空军，选择好出动架次（一次出动的架次如果多的话，那么将减少空军轰炸的次数，不过攻击力将远远大于一次出动一架的威力），对岛屿上的德军部队进行轰炸，将所有岛屿上的敌人消灭干净后，任务完成；二、如果轰炸未能将所有敌人消灭干净，那么在陆军部队中有一辆工程车，它可以在河面上架起简易浮桥。命令工程车在孤岛的右侧河面上架好浮桥，

让部队通过它抵达孤岛，将岛上残余部队消灭掉。



第二关 法国的抵抗

France Resistance

任务：1.摧毁德军的桥梁和仓库；2.破坏防空大炮后，立即派遣空军前来轰炸。

指南：此关我军在地图的北部、南部、东南部的三个丛林中各有一批步兵。先命令南部的步兵向地图中间的大桥逼近（在三批部队原始出发点中间的那座）。在行进过程中，会遇到埋伏在丛林中的两门高射炮的伏击，干掉他们后，继续前进。在大桥西边会遇到守军的攻击，不过由于他们的数量有限，不会造成太大的威胁。消灭掉他们后，盟军派遣空中部队前来支援。大批空降兵从天而降，不过还是有几架飞机被德军的防空炮给击落了，原来在西部的丛林中埋伏着大批敌人及他们的防空大炮。协同盟军部队向那里的德军发起攻击，不多会儿，那里的敌人全部被击毙，盟军控制了那里的防空大炮。与此同时，命令北部、东南部的步兵以夹击之势向大桥东面的德军仓库发起攻击。北部部队对付桥头的重机枪手和那里的守军，东南部的部队则袭击在仓库内的德军。当将仓库中所有敌人击毙后，迅速让北部部队占领那里的重机枪台，不一会儿在那里出现了德军的Sd.Kfz.4/1火箭发射车。由于控制了重机枪台，所以那些发射车在我军强大火力下全部被摧毁在丛林附近。现在的任务就是摧毁大桥和仓库了，出动轰炸机将大桥和仓库（轰炸仓库中那些黄色弹药箱）炸毁后，任务完成。

第三关 桥

The Bridge

任务：1.摧毁河面上的两座桥梁；2.解放位于北方的村庄；3.部队从北方撤出战场。



指南：此次我军在地图南部集合了大批步兵，目的是为了解放地图北部的村庄。迅速命令部队向那里进发。在沿途的南部大桥处，我军遇到了附近敌人的伏击，将他们全部击毙。此时发现在大桥西面停放着我军的三辆坦克战车，让步兵接近他们后，便可以加入编队了。当部队通过南部大桥后，命令坦克部队先将这座大桥摧毁。在行进过程中，我军在丛林中会遇到德军的伏击，不过有坦克断后，加上众多步兵，消灭他们是不需付出多大代价的。干掉这些讨厌的家伙后，继续命令部队向地图北部大桥逼近。与此同时，在东部我军空降飞机降下了大量步兵，让他们从右侧包围在北部桥头的德军。不过在那附近的丛林中有四座敌人的远程攻击火炮、三挺重机枪外加大批德军。让东部空降部队先将最前沿的四座远程攻击火炮上的敌人干掉，然后迅速命令部队强行将重机枪台上的敌人击毙，让我军步兵迅速占领这些武器平



台。这时原先行进的南部部队也已抵达了桥头，联合两方的力量共同抵御来自德军装甲机车和坦克的袭击。当部队收拾了这些攻击力极强的家伙后，伤亡已非常惨重了。集合剩余部队通过北部大桥后，命令部队将大桥摧毁（坦克、远程攻击火炮、重机枪都可以）。通过北部大桥后，发现在那里有四座空的远程攻击火炮，命令步兵将他们占领，其他成员则继续向北部撤退。当将隐藏在村庄建筑物内的两批敌人消灭掉后，顺利过关。

第四关 诺曼底

Normandy

任务：1.抢占西部沙滩；2.夺取腹地控制权；3.攻取南部沙滩。

指南：盟军在诺曼底登陆的那一幕将在此关中尽显无疑。在西部沙滩上三艘两栖登陆艇将第一批

部队源源不断运抵沙滩。迅速集合三方部队向沙滩上的敌守军发起攻击。干掉外围的重机枪及炮台后，让坦克部队将基地内的敌人全部消灭，抢滩的任务就算完成了。集合部队向中部的城镇进发，沿途会遇到德军的埋伏，但由于都是些散兵游勇，所以对付他们不需花费太大精力。穿过北部大桥后，接近城镇。此处的民房内埋伏有大量的敌人，而且火炮兵发出的远距离炮弹对我军的攻击力极大。在此我方付出了惨重的代价。不过在这关中，尽管敌人的火力非常迅猛，但在西部海滩上，援军会不断前来援助。因此在这关中只要步步为营，等待援军到达后，就可将敌人的势力赶出中腹地带。当中心地区的德军势力被消灭得差不多时，集合部队向地图左下角的南部沙滩进发。消灭从林中的伏兵，击毙所有南部沙滩的德军，任务完成。



第五关 英国

Britain

任务：夺取小镇。

指南：此次我军要夺取中部小镇，先期抵达的一批步兵成了先头部队。集合他们穿过木板桥向地图东部前进。过桥时遇到了对岸丛林中德军的伏击。消灭他们后，在左侧林中又遭到敌人四架坐地大炮的攻击。小心前进，将他们干掉后继续向东部逼近。此时我军空降师在地图东南方空降了一批伞兵，让他们原地待命。当先发的部队接近东面大桥时，敌人的轰炸机将大桥炸毁了，这样就切断了我军从东部进攻小镇的路线。这时由始发地运来了大批部队，命令他们来到地图最南部，派遣工程车在河面上架起浮桥后，让部队通过。在此过程中，敌人的轰炸机会再次前来轰炸浮桥，所以在行军中注意不要将太多的部队集中在浮桥上。将被毁坏的浮桥修复后，等待第三批部队到来。派出一支由步兵，轻、中型坦克组成的突击队向小镇南部的外围小村行进。消灭掉那里的远程火炮及躲在民宅中的德军。扫清了路上的这些守军后，在小镇南部集合部队。这时将部队分为两个编队，一号编队以步兵为主，外加一些轻型坦克，另一个编队以中型和重型坦克为中坚，配备一定的步兵。另一方面，原先在东南部空降的伞兵成为先遣部队，从小镇的东部先行攻击。将东部的敌人重机枪和远程火炮摧毁。在他们进攻的同时，命令一号步兵部队从南部正面突击。击毁小道上炮兵及镇中央的远程炮台。命令坦克编队跟随在步兵之后，由南向东攻击德军大批坦克部队。经过一番苦战后，消灭小镇上的所有德军力量，任务完成。

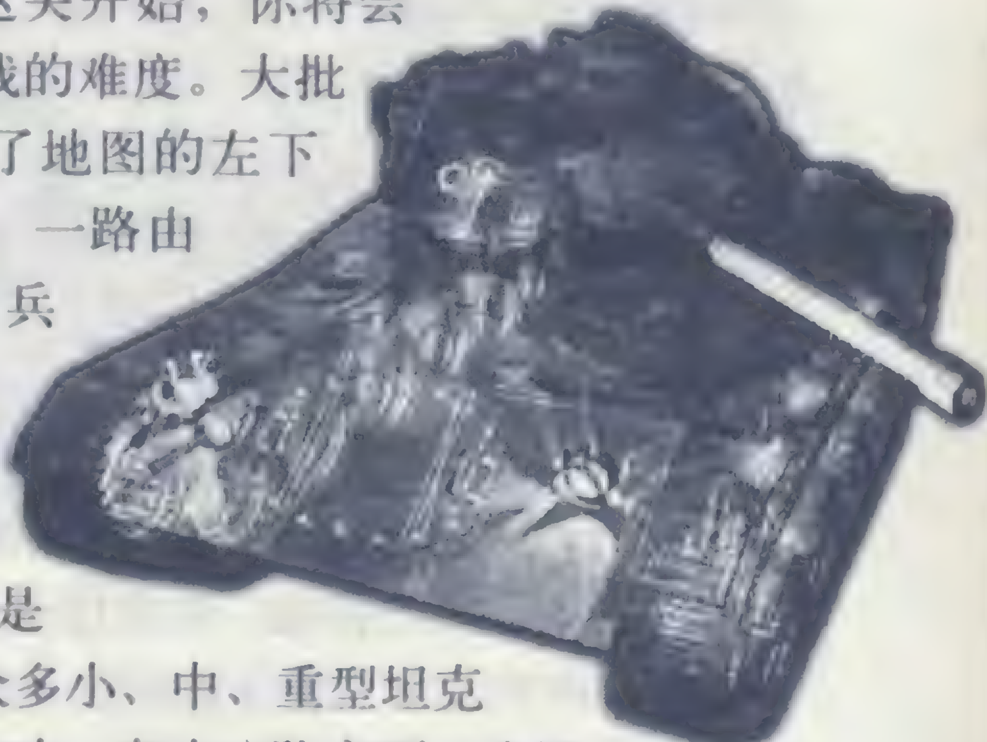


第六关 英军铁拳

British Fist

任务：1.攻占敌人的火车站；2.缴获敌人摆放在火车站的武器；3.解放地图上的两个小镇。

指南：从这关开始，你将会领略到这个游戏的难度。大批部队被安排在了地图的左下角，兵分两路，一路由少量坦克及步兵组成的小分队前往地图右侧的德军火车站，另一路则是主力部队——众多小、中、重型坦克和步兵向上方进攻。在小分队方面，先派遣一些机枪手沿着底线探路，发现在丛林中有一些德军的远程大炮和在火车站前沿的德军暗堡，命令狙击兵将炮台上的敌人干掉后，让坦克对付暗堡中的敌人。扫清这些障碍后，小分队抵达德军放置武器的车站边，不要急着让步兵前去缴获这些武器，因为那儿的守军是不会坐视不管的。先利用坦克和狙击兵将埋伏在武器库上方的德军消灭，再迅速缴获这些武器。由于缴获来的坦克都没有弹药，因此要让它们立刻向我方主力部队靠拢，让工程车为这些坦克补充弹药。在往返的途中要注意分散行动，以避免德军轰炸机的袭击。当成功缴获德军的这些先进坦克后，先不要急着控制整座车站，因为在车站右侧附近的小镇内，埋伏有众多敌人，强行进攻的话，代价将会很大，而且在此关中，我军的增援



部队非常少，保存好有生力量才能顺利完成任务。接下来集合起缴获的德军坦克，向东南方的小镇逼近。利用步兵探路，以坦克远程攻击火炮将埋伏在小镇内的德军大炮和单兵坐地式高射炮击毁，再命



令坦克部队和步兵攻占整座小镇。此战完成后，迅速让工程车修复受损的坦克，集合小分队的所有兵力，攻占整座火车站。当站内所有敌兵被消灭后，小分队继续向北部小镇逼近。沿途会遇到埋伏在丛林中德军远程大炮的袭击。命令远程攻击火炮将他们摧毁后，抵达小镇右下方。此时主力部队也应该逼近小镇的左侧了。利用狙击兵消灭掉布置在那里的炮兵手，两军夹击，可攻陷小镇。当镇内所有兵力被摧毁后，顺利过关。

第七关 正直

The Narrow Way

任务：1.控制小镇；2.控制由西到东贯穿整个地图的道路；3.把工程车开进东边小镇。



指南：此关中我军只有步兵和大炮，因此在这里战术的正确运用就相当关键了。一开始我方兵力部署为：主力部队在西南（左下角）、四门大炮和几辆运兵大卡车在西北（左上角）、东北（右上方）小镇内有少量守备军队。主力部队是敌人最早发起攻击的目标，德军会从仅有的三条通向外间小道的中间那座烂木桥处突袭而来。不过布置在那里的大炮可轻松击退德军。之后利用机枪探路，发现在通过烂木桥的那个丛林中布置了德军的五门大炮和两挺重机枪。利用狙击兵远距离将炮台上的德军消灭。然后用同样的方法消灭掉上方道路对岸的四门大炮上的德军及下方通道右侧丛林中两门大炮上的家伙，这样在我军主力部队周围的威胁就被消除了。派遣部队将这些空炮台占领后，让运兵大卡车将己方大炮逐步运往上方大道布置就绪。派一支小分队将临近上方大道边的那群敌人干掉后，就可以向对岸的敌人发起攻击了。此时我方已控制三分之一的道路，只剩下左上方小镇中的大批敌人及右侧德军小镇中的一些坦克部队了。利用左上角的兵力可消灭驻守在他们下方的德军（派一名机枪手吸引敌人，会令他们全军出动前来攻击）。而后利用主力部队和东面小镇内的部队以夹击之势消灭右侧小镇内的所有德军部队。现在全部道路被控制了，可以让工程车将通往东边小镇的两座断桥修复。当所有的工程车安全驶进东面小镇后，即可过关。



第八关 突围

Break Through

任务：1.击退敌人的进攻；2.向北方小镇突围。

指南：在我军驻守的地图中心小镇四周遍布着德军兵力。如果一上手便想突围的话，那么将遭到德军围剿。首先集中一部分步兵，占据小镇上方的防空洞及一些暗堡，因为不多会儿敌人的众多步兵就会从此道前来进攻。大约抵挡住德军的两次攻击后，我空军便会在地图右下角降下大批伞兵，利用这些兵力将那里周围的德军步兵、榴弹炮和反坦克炮摧毁，这样在我军突围时会减少伤亡。另一方面，在要突围的北方小镇也有我军大批部队，不过在它的右侧，敌人布置了众多榴弹炮、反坦克炮以及多管榴弹炮，它们的打击面非常广，如果仅想利用北方小镇内的兵力来将他们摧毁的话，那么代价是非常巨大的。这里的德军可以利用空降兵来对付他们。一次安排六架次的飞行编队，在那里投掷下



部队，可以将这个范围内的德军势力全部消灭。等到南部的德军被消灭得差不多后，集中所有中心小镇内的兵力向北部突围。此时敌人北部的兵力疯狂围扑过来，无须理会他们。命令部队继续向北部小镇突围。当我军安全抵达那里后，任务完成（此关无须派遣兵力去和北部的德军纠缠，只要集中兵力对付南部的敌人即可）。

第九关 三座大桥

Three Bridges

任务：1.占领东部高地；2.摧毁敌人联络站。



指南：此关我军兵力被安置在地图最北面，与外界相连通的是上、中、下三座大桥。如果想通过中、下方的两座大桥突入德军阵地，伤亡将极大，因为中间大桥另一头有大量德军坦克，下方则会遭到敌人空军的轰炸。因此调集兵力从上方大桥突破，命令两辆吉普车干掉分布在左右桥口处的重机枪手和两门大炮，分派一部分兵力占据此要点。派步兵分别探清最北部和东南方的地图后，发现在东南方德军布置了多门大炮，而在地图北部则只有4个敌兵、6门大炮及1门远程大炮。分派两队步枪手将德军逐个击毙，占领这些大炮（注意保护好远程大炮，它在此次任务中将发挥主要的作用）。在扫清了北部下方小镇的德军后，让大部队驻守于此。将我军的大炮布置在防线最前沿后，利用小批行动快速的轻型坦克、吉普车前往小镇左侧（即我军原始出发点对岸处）吸引德军。当消灭了前来进犯的德军部队后，防线左移，以此方法将高地外围的敌有生力量全部消灭后，集合部队位临地图东部高地外围。现在不要贸然发动进攻，因为在高地德军布置了众多大炮，还有为数不少的重型坦克。如果不消灭这些破坏力极强的防卫力量，那么将遭到敌人的痛击。在高地中心部位，命令轰炸机进行高空轰炸后，再在高地空降步兵，消灭一部分德军兵力。最后利用先前缴获的远程大炮将德军未被摧毁的大炮炸毁后，发动坦克部队冲入高地，消灭剩余的德军部队。最后将位于高地南部（安置了大量弹药处）的敌人联络站炸毁后，胜利完成任务。

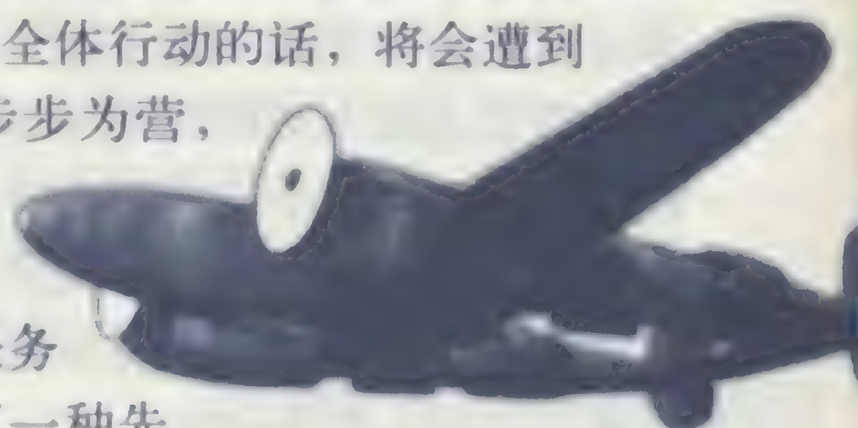


第十关 V-2

V-2

任务：摧毁敌人的V2导弹基地。

指南：在地图西部的上、中、下方分别是德军的3个V2导弹基地，而我军的始发点则在地图左上角和右下角。由于此关中德军布置了众多远程大炮，所以如果让部队全体行动的话，将会遭到莫名的打击。因此步步为营，站稳一块阵地再让大部队靠拢才是此关的主导策略。此任务中，我军阵营中有了一种先进武器——榴弹炮车，它可以一次远程发射60发榴弹，在北部和东南角的两个基地中各有一辆。抵挡住德军第一批从右侧桥头潜入的步兵后，派遣狙击兵干掉桥头另一侧的重机枪手，让部队小心越过大桥。在此可能会遭到敌人炸桥的危险。因此最好让少量的步兵前往，探明德军远程大炮的位置后，用榴弹炮将他们摧毁。而在另一方位的部队则向北移动，干掉埋伏在那里的德军坦克和一些步兵，接近被围困在北部基地里的我军部队。派遣工程车修复断桥后，用北部基地内的榴弹炮摧毁地图中央高地的德军远程大炮。在此过程中，德军的援军会不断前来骚扰。抵挡住他们的反扑后，命令先前占领了东南部基地对岸的部队沿西线行动，消灭那里的德军，用榴弹炮将德军的V2导弹炸毁。现在调遣所有部队抵达此导弹基地。在导弹基地外围布置好大炮，利用占领的德军远程大炮削弱敌人中部基地的势力，用榴弹炮摧毁中部的两个V2导弹。之后利用相同策略干掉德军最上方的V2导弹，任务完成。



第十一关 狂暴

Rampage

任务：1.解放东部小镇；2.保证坐在吉普车里的我军长官安全抵达东部小镇。



指南：此关地形和第十关相类似，只是在东北部有了一条河流，将东部小镇和外界隔离开了。而我军正是要在这里建造一座浮桥，从此突入东部小镇。利用侦察机观察发现这里的防卫最为薄弱，除了一些步兵和几门坐地式火炮外，没有其他兵力。在那里空降步兵，再次削弱了德军的防守力量。让运兵车拖带大炮运抵东北部可以架设浮桥处布置完毕，之后让工程车小心地在那里搭建浮桥。每搭一段，便向后退，等到没有威胁后再继续搭建。等浮桥安全架设完毕，命令一支由15人左右组成的步兵穿过浮桥，进入东部小镇，消灭浮桥附近的敌人，在浮桥两侧布置大炮。其他部队一部分控制中部高地，另一部分布置在东北角，最后的兵力则抵达东部小镇前沿。现在的任务就是让步兵吸引在镇内的德军坦克。消灭了大部分坦克后，此时我军远程大炮和榴弹炮车也被运抵。之后的行动便是探明德军远程大炮的位置，让榴弹炮将其摧毁，当镇内的所有部队被消灭后，干掉大桥另一头德军的少量伏兵，让我方长官乘坐的吉普车（并列的两辆吉普车中左边的那辆）驶进东部小镇内，任务完成。在我军进攻德军小镇的时候，德军大批坦克部队会从东北角和西南角前来增援，但我方刚才布置在地图中心高地的部队以及东北角的部队可以将他们全部围剿掉。



第十二关 最终战役

Final Battle

任务：1.坚守西部小镇；2.解放位于南部的小镇。

指南：和德军大决战的时刻终于到了，此次我军在地图中心地带形成了一个防卫圈。而德军则在地图北面及南部小镇驻扎了众多的兵力。在战局的开始阶段，德军即会由北向中心地带发起攻击，而且数量众多令人难以招架。因此在前期我军应避免与德军正面对抗，迅速调集所有中心地带的机动部队撤离原先位置，全部移动到地图西部，参与该小镇的防卫。在西部小镇外围布置所有的反坦克炮和大炮，附近则由坦克及步兵保护着。这些布置完成后不久，德军即如潮水般地涌来。现在的任务就是防守、防守、再防守。工程车须时刻注意为受损的坦克及弹药不足的反坦克炮补给。当德军一批批被干掉后，他们的攻势逐渐减弱了，最终停止了疯子般的进攻。为受损坦克修补完后，准备向德军发动反攻。步兵探路发现在原本我军控制的中心地带，德军安置了大批步兵、坦克，要想解放南部小镇就必须先消灭这里的德军。移动反坦克炮布置到西部小镇的东面，而其他部队则在后埋伏，吸引德军前来攻击，再迅速让部队加以围剿。消灭了中心地带的德军后，逼近南部小镇。在镇中德军的兵力之多令人难以想象，而且远程大炮更是对我军的进攻构成了极大的威胁，需利用榴弹炮慢慢消灭，当敌军小镇内的这些远程武器被摧毁得差不多时，集合所有兵力强行冲入德军控制的小镇，经过一场残酷而激烈的战争，小镇终于得到了解放。

● 上海　游趣创作室



ANCIENT CONQUEST THE GOLDEN FLEECE 古代争霸战 金羊毛战役

这是一款以古希腊神话为背景的专注于海战的即时战略游戏，玩家为了找到拯救希腊王国的金羊毛，需建立强大的舰队、设法招募特定的英雄并利用他们的本领以及研究出的魔法，战胜蛇发女怪、鹰身女妖等怪物，克服火山、旋涡、龙卷风等自然灾害，击败波斯人、亚玛逊人和野蛮人等敌对民族。该作的操作与传统RTS有所区别，在下面几关的攻略中将对它加以介绍。

第1关　勒姆尼斯的羊皮纸文稿

任务：杀死所有野人；找到那张羊皮纸并带回你的船上。



先了解一下游戏的操作。造船厂相当于兵工厂，造出采集资源的渔船、商船和作战舰只。进行资源采集时，既可直接指挥渔船或商船到特定的地点，也可通过第2排最右边的按钮，选择要采集的资源类型，画个框，让船在框内区域里进行采集，这样可节约你的精力。此关只能造船攻船和攻人船两种作战船只。船攻船标准配备为木弓和尖锐的船头，适合撞沉敌船和射击岸上设施；攻人船标准配备为蝎子弓和弓箭手，火力弱但射程远，适合劫掠无人驻守的船只，比如商船和船攻船。在造作战船只前，先在主厂里训练士兵，在工厂里造足武器，以便将它们分配到建造中的作战船只上，否则就会只有船而没有武器和作战人员。好了，具体到这一关，在地图正西和东南各有一野人营房，只有摧毁了营房，旁边的野人才不会复生。羊皮纸在地图西南，须先拔除途中海峡岸边的一座堡垒。



第2关　魔力桨

任务：找到伊奥库斯镇并将羊皮纸带到那儿；打败野人；找到魔力桨；把詹森带到伊奥库斯镇。

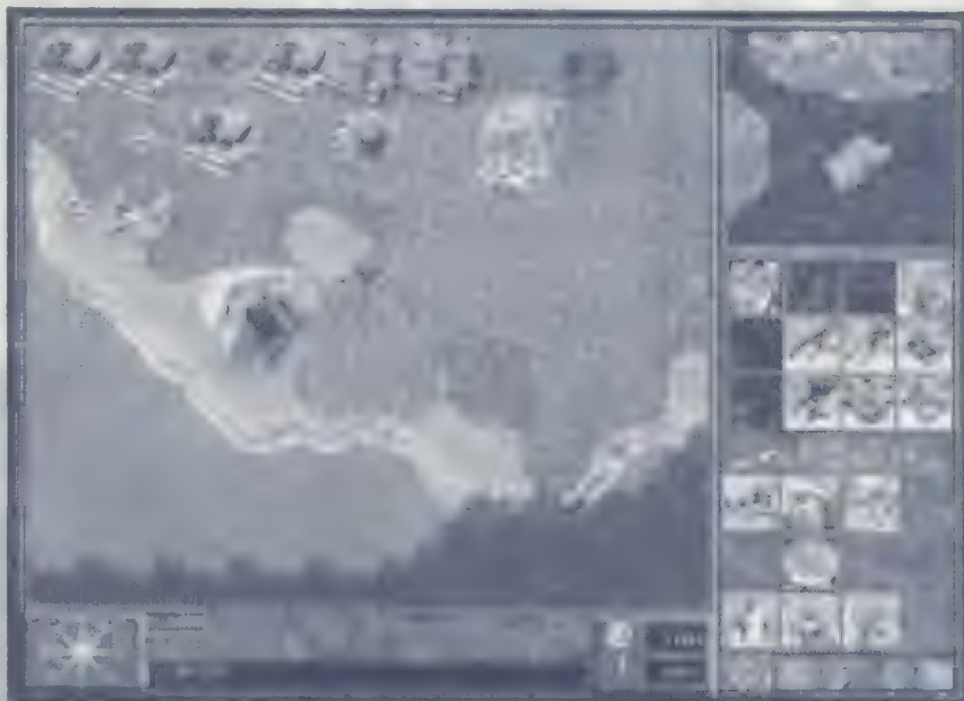
小船行至地图西北角，见到村镇，詹森在那座庙似的房子里，只有找回他的魔力桨，他才会归顺你。以后招募其他英雄也是要帮他们拿件宝贝。区域里零星散布着野人的营房和堡垒，一一摧毁它们。敌主力在地图东北角，有造船厂和堡垒，击毁造船厂，就可找到魔力桨。还能在其它岛屿上找到2件财宝。将财宝运回港口，按“物品交换”按钮，由港口或造船厂将财宝卸下（双击要卸下的武器、人员或财宝）。此法可用于将重伤船只上的人员、武器卸回基地，因为只有将造船厂升级成码头才能修理船只，所以此关还不能修理。将卸空了物资的重伤船只挂接在造船厂，从主厂选择变卖按钮将其回收，可获少许资源补偿。在作战船只中，皇室战舰与劫掠船是主力，前者综合实力最强，尤擅撞沉敌船；后者主要用于从侧翼劫掠敌船，将其变为己方所有。熟练使用撞击与劫掠这两种作战方法，这是海战中最重要的基本功。让皇室舰船捡起魔力桨，将它带给詹森，詹森才上船。送其至港口，在主厂里查看。

第3关　百眼巨人的铁锤

任务：击退野人；找到Argus的魔力锤并将他带回到镇上；制造一艘名为Argo的船以纪念Argus并将Argus和詹森带到船上。

此关沿袭上一关的地图和建筑设施，版图扩大了一些。但可供采集的资源变少了，需注意节约并正确运用战术。在地图东北角，仍然矗立着野人的堡垒，摧毁其造船厂，可得铁

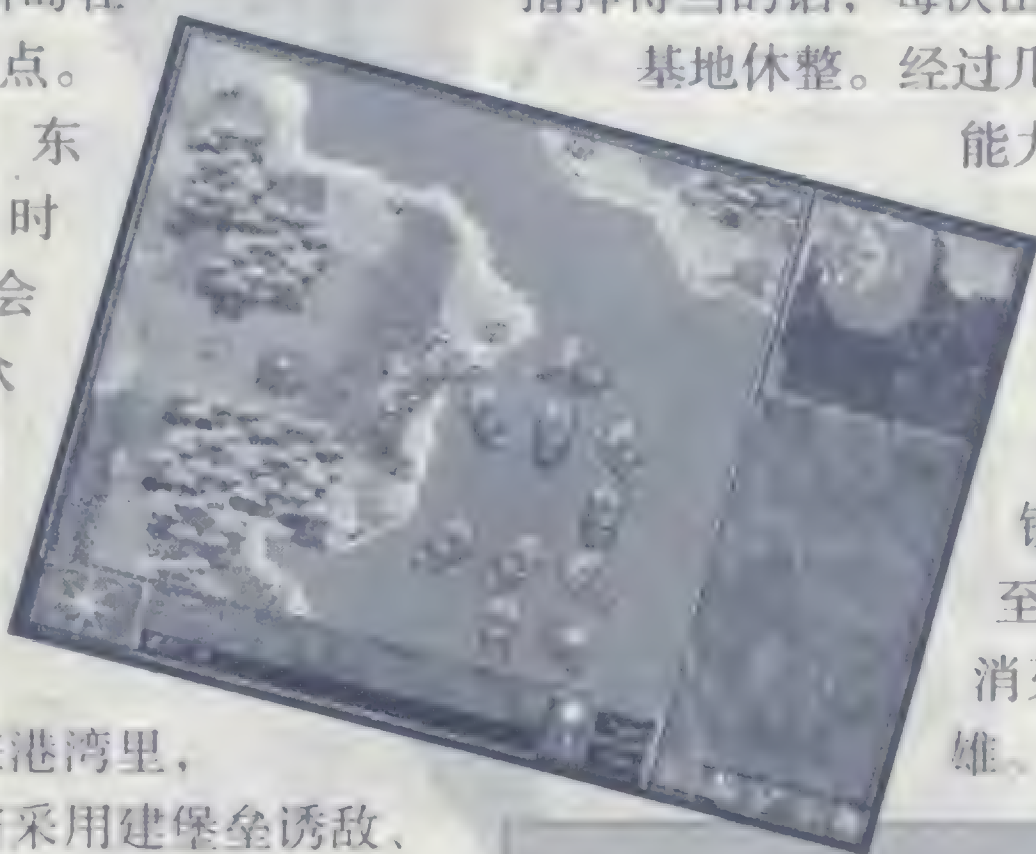
锤。英雄Argus在地图西南，途中须经过一道狭长的海峡，海峡一端有旋涡时隐时现，詹森乘船可顺利通过它，其它船则不行。东南之敌势力太强，不可攻。在地图中央的长岛上建堡垒（可通过建基地并训练士兵、制造武器来建造堡垒，也可直接让船在岛上建堡垒，并通过物资交换将士兵和武器送给堡垒，操作麻烦但节省资源），利用堡垒吸引敌舰的火力，己方舰队乘机或夺或撞，消灭敌人在中央区域的集结力量。之后，敌舰不停地来骚扰，让劫掠船躲在一边，当敌舰过来朝堡垒开火时，乘空劫之。这一战术适用于以后很多场合，是最常用的战术。稳住阵脚后，一面派詹森乘船去接Argus，一面组织好防线。当詹森接到Argus时，走有旋涡的海峡以避免中途被敌拦截；敌舰队从东南方向大量涌向己方西北角的基地，挡住这一轮冲击，送两位英雄回基地。造出Argo船，接Argus和詹森上去。



第4关 旅程开始

任务：找到齐奥斯岛，不让敌人摧毁它；找到阿里阿德涅的线团，让特修斯加入你的行列；在西南修建一处住所，并带詹森和其他英雄到那里。

起航向东，稍偏南，齐奥斯岛在地图（按Tab键）中央偏东北一点。线团在东南角的波斯人堡垒里。东北角是波斯的基地，力量更强，时不时派一支船队下来袭击，且会在你攻击东南角时援助。西面众多岛屿中散布着野人的营房、堡垒，一面防范右上的来敌，一面先扫清西线，获得资源的充分补给，此过程中要小心火山和暗礁。英雄所在的Argo船躲在港湾里，避免阵亡。要攻破东南角，仍需采用建堡垒诱敌、舰队辅助的方法，除非你对自己的指挥能力很有信心而去硬拼。在东南区域一岛屿上建主厂和堡垒，先诱敌来犯，主要消耗其有生力量，再攻破东南角。此过程中上方会有援助之敌。捡起线团，在基地东南不远的一个小岛上接回英雄特修斯（不能用Argo船）。将3位英雄送到西南角，在那儿建主厂和港口，送他们上岸，到主厂里查看。



第5关 伯尔修斯和雅典娜的镜子盾

任务：从波斯人那里重新夺得雅典娜的镜子盾并争取让伯尔修斯加入到你这一边；杀死蛇发女怪；击退波斯人；带詹森和其他英雄到派洛斯镇。

本关从地图东北开始发展，前方的海峡便于防守和积蓄力量。在防守阶段，设法多俘获来袭的敌船，壮大自己的舰队。镜子盾在地图西南波斯人的基地里，地图西北还有一块波斯基地，它们会相互支援。派洛斯镇则在正北方的一座岛屿上，蛇发女怪就在其东南空阔的海域出没。凭借一支船队的火力，不难将其射杀，取其头颅放在一船上，可随时将它抛向敌船。注意，当你发现镇子时，旁边的野人即进攻孤镇，一定要保住它。英雄伯尔修斯住在此岛南部，离镇不远。先扫荡东南区域的零星散敌，获得资源供给。在攻打波斯基地时，以8艘皇室舰船、4艘劫掠船的兵力出击。将它们的AI分别设为冲撞攻击或劫掠攻击，以便它们遇上敌船时自动撞击或劫掠。指挥得当的话，每次出击均可重创一敌基地，再回基地休整。经过几轮拉锯，确立胜势。在经济能力允许的情况下，适当运用隐身术、风向术、护身术、千里眼等法术。将作战中捡到的卷轴带回基地，可进行提高武器战力的研究。取镜子盾接英雄伯尔修斯，送至派洛斯镇（共4位英雄），消灭北面的野人，点镇查看英雄。



第6关 奥德修斯

任务：找到金塑像，争取让奥德修斯加入你这一方；在西北建一处住所，将詹森和其他英雄都带到这里。

此关可研究获得龙卷风、火焰术两项魔法，后

者在舰队出击前施展，可使舰队射出的箭矢都带上火焰，攻击威力相当大，不过法术持续时间不长。鹰身女妖就在基地西北不远处的两座岛上，中间隔着一片宽阔的水域。它们的确比较厉害，建议用一队皇室战舰对付它们。两岛上有3个巢穴，摧毁后获得金雕像和一魔法罐。魔法罐可供你带在一艘船上，随机提供一项魔法，以便随时使用，免得总要到基地去找神庙才能施展魔法。



地图西南是野蛮人的堡垒和舰队，先清除它们。波斯基地在地图西北，西北角还有野人营房。波斯人在基地周围诸岛上树了许多堡垒，必须采取蚕食打法，边打边休整。英雄奥德修斯的房子在地图东北的大岛上，附近有一火山，趁其不爆发时摧毁岛上鹰身女妖的巢穴。由于英雄屋子离岸较远，只有在该岛上建个基地作为中介才能接到他——即在岛的两侧各建一座码头，由东北侧的码头造出舰船。从原基地派一船，由西南侧码头将金雕像送至新基地，再由东北侧的舰船取之，然后接下英雄，送至新基地，再用西南侧码头的船接走他。五位英雄乘船前进到地图西北角，消灭野人，建殖民地和港口，送他们上去。

第7关 俄耳甫斯和让慈

任务：争取让俄耳甫斯和让慈加入你的行列；在西北建造一处住所，将詹森和其他英雄都带到这里。

本关从地图东南角开始发展，敌势力较强，有两处波斯基地和一处野蛮人基地，分布于地图西线纵列。敌基地防守较强，各有数座大小堡垒，舰只众多。喇叭在地图西南野人营房里，两岛上各有一野人营房，周围有众多野人、竖琴则在正南端的一座小岛上。作战策略照旧，采集资源，积蓄力量（特别注意让劫掠船夺取来骚扰的敌舰），蚕食进攻，扩大资源采集区，直至扫清西线诸敌。地图中央有一片很宽阔的水域，可诱使敌舰离开其基地，减轻作战压力。两位英雄中，让慈在地图西北，俄耳甫斯在地图东北。用竖琴接俄耳甫斯出山。小心！在地图正北的宽阔水域里有大量暗礁、旋涡时隐时现，更要命的是一种捧着喇叭的海怪——警报器，能迷惑舰队，可导致最终全军覆没在它致命的喇叭声中。所以不要让舰队走此区域，而是在西北波斯基地所在的岛上建新基地，将设施往西北延伸，在西北和东南两侧分别建港口和码头，由西北侧的码头制造出一支新的舰队，消灭地图西北角落岛屿上的野人，在此岛上再建基地。以此基地为中介，送众英雄和喇叭到西北角的水域，接了让慈，一起进西北角岛屿上的工事。



第8关 阿特兰特和赫库尔斯

任务：争取让阿特兰特和赫库尔斯加入你的行列；战胜风神巫师；保住你最初的住所。

此关地图更大，岛屿众多，不利于船队展开队形作战。一开始，基地在西北角，另一堡垒抵挡不住敌舰队的攻击，致使魔力剑被夺。学会暗礁术，用它在基地南边海峡口上施展，可有效阻止敌船的进攻，而且此法持续时间较长。先往左攻，摧毁地图西北波斯的基地，获得知识卷轴，可研究出黄金盔甲。提升了防御等级后的舰队作战能力增强，分阶段一步步南下蚕食，摧毁散布在众多岛屿上的野蛮人堡垒。阿特兰特在地图正东，她要的弓在地图中央偏南群岛间一鹰巢里。赫库尔斯则在大西南，海峡口上有旋涡，魔力剑在其东边不远的敌基地里，派詹森去接他。地图南半部分的水路很不好走，暗礁、浅滩、旋涡遍布。建议派几艘劫掠船游弋其间进行游击战，引诱敌人到开阔水域的大部队和堡垒处。经过艰苦的战斗，逐步往南推进。随着征服区域的扩张，资源供应充足，击败敌人只是时间问题了。风神巫师在南部底线中央，施展龙卷风和逆风向。其东面有一野蛮人大堡垒，可造船，在这里两敌联手，是块很不



好啃的硬骨头。此关作战相当辛苦，不过攻克敌堡垒后往往能获得战利品，比如战神盔甲、魔法杯子、财宝箱等。

第9关 普洛庞迪斯

任务：在东北海峡找到普洛庞迪斯镇，并将Argo船、詹森和其他英雄都带到那里；保住你最初的住所。

回到了熟悉的镇子，不过是往东北发展的地图。地图南部较平静，适合采集资源，还可以找到



加强撞击攻击力的魔法木头。从基地所在海湾拐个弯往东北，是一片相当开阔的水域，在这儿与地图西北方的野蛮人船队展开激烈争夺。这就要看你的指挥能力了，力争俘虏对方船只。作战时建议队形为：船攻船在前，皇室战舰居中，劫掠船布两翼（伺机夺船），轰炸船在后。轰炸船很抗打，火力猛，射程远，还具备一定的抗劫持能力，在施展了火焰术后攻击力更强，因此是作战主力。地图西北的大岛屿像一个倒“山”字，有多座野蛮人堡垒，都可造船。地图东线则是波斯人的天下，势力很强，分南北两块，北面的势力较南面的强。先击败野蛮人，必要的话，在南面的岛上建堡垒协助作战。然后在野人岛屿上建基地，出击地图东南的波斯基地，最后再攻地图正东面的波斯基地。东北一线岛屿有许多野人营房，海峡口上卡着几个暗礁，不攻也罢。普洛庞迪斯镇在地图东北角，送诸位英雄和Argo船到那儿。

第10关 火神巫师

任务：战胜火神巫师；摧毁东北的地峡，在东海岸修建一条通道；将詹森、其他英雄和Argo船都带到新的住所。

从西南角开始，地图东北有多个可造船的野蛮人堡垒。当进入东北的宽阔港湾时，一道闪电劈开旁边原本非常狭窄的海峡，一群埋伏好的野蛮人舰队蜂拥而出。地图中央纵列是火山群岛，当你的船经过时，火神巫师施法促使火山爆发，场面蔚为壮观。由于水道中有浅滩、暗礁，火山群岛，东面则是波斯人的重兵，就这么冲过去必毫无战果。消灭地图西北的野蛮人后，将船队摆在基地东面的宽阔水域，阻挡前来骚扰的敌船。注意在地图正南端的那个大岛西面港湾里有暗礁、旋涡和警报器，岛上还有独眼巨人，不可接近那里。在野蛮人舰队埋伏的那个港湾建基地，贴着北端陆地往东发展，直至看见火神巫师的住所。他将激发火山爆发，并施展火球术，不断地修设施。只要建堡垒击败他，群岛上的火山就不再爆发了。派船捡起火神巫师遗留下来的知识卷轴和魔法罐，前者让你研究出破坏力很强的火攻船，后者是打开东北角地峡的必备物品，因为它藏着闪电术。有了火焰船的协助，舰队东进，从火山群岛绕出来，逐步击败地图东南区域的波斯势力，必要的话可在正南端的大岛上新建基地。之后到地图东北角，见到一条很狭窄的海峡，无法通船。让载着火神巫师魔法罐的船靠近这里，施展闪电术，炸开海峡。波斯人最后疯狂一把，从海峡后冲出10多艘舰船，击败它们后在海峡东面建基地和堡垒，送众英雄和Argo船进入新基地。



第11关 金羊毛

任务：获得金羊毛；在金羊毛海峡北岸修建工事，将詹森和其他英雄都带到那里。

本关地图西部约三分之一的面积几乎都是海洋，野蛮人势力在西北数岛上，波斯人则在地图中线纵列。争斗全在水上进行，没有岛屿可资建堡垒来援助。新研究出的火球术对敌效果很好。作战中由于资源的限制，往往处于敌众我寡的形势，需利用诸英雄的作战能力，



比如让大力士赫库尔斯乘皇室战舰，配备多名士兵而不是弩炮，去劫掠或撞击敌船，无往不胜。地图中间纵列的三分之一区域遍布海岛、浅滩、暗礁和各类攻击型海怪，舰队不可冒然通过。在地图中央偏东北的大岛屿上建新基地，往东推进设施，在其东岸造码头和堡垒，用堡垒击毙水中怪物。对付周围小岛上的独眼巨人，可派俄耳甫斯乘轰炸船前往，它们不会攻击他；海怪虽然也不主动攻击俄耳甫斯，但当遭到他攻击时会还击，因此不适宜派俄耳甫斯去杀海怪。到此岛东边的另一岛上继续建新基地，在其东岸建堡垒，敌船队将来攻击，有2-3座大堡垒即可守住。组织舰队从此岛出发，别往东北走，去地图东南扫荡那儿的敌势力。金羊毛在地图东北龙巢里，龙巢在一座小岛上，不仅有条龙，而且四周遍布恶毒的海怪，如果派舰队，很快就会被它们吞噬！在龙巢南面的小岛上建基地和堡垒，用堡垒消灭这些海怪，龙倒是不难对付。之后舰队过来摧毁龙巢，取金羊毛，避开一会，因为该岛将爆发火山。最后在龙巢北面的岛上建基地，送诸英雄过来。



第12关 扩张

任务：在西北岛建工事；带着詹森、金羊毛和其他英雄来到这里。

基地所在岛将面临西面波斯人和北面野蛮人的夹击，依靠堡垒进行正面抵抗，船队守在旁边歼敌或劫掠。基地西南方向的水域相对平静，可供采集资源。先攻北面的野蛮人，只有两三座堡垒，而且在地图东北的水域有不咬人的海怪，可以捕捞，不过先要派俄耳甫斯乘轰炸船消灭该水域西面岛屿上的独眼巨人，另派奥德修斯同样乘轰炸船消灭水域东面的警报器和鹰身女妖。地图中央的波斯势力占据着地利，呈环形包围着港湾水域，若派船队进攻，正好成为火力的中心。在基地西面的那座岛上建堡垒和基地，往西推进设施，直至在西岸建出数座大堡垒。波斯必疯狂进攻，己方船队必须给予援助，才能站稳脚跟。而后敌人仍零星反扑，用劫掠船尽可能趁堡垒吸引其火力时俘获敌船。此后仍然用堡垒战法在西南面和北面岛屿上建立据点，蚕食波斯地盘，最后进攻地图中央的波斯基地。这里堡垒众多，以轰炸船为主力吊它们，其它船负责打击扑过来的零星敌船。攻克此难关后，该岛西北水域里有很多攻击型海怪，在中央岛上继续建基地和堡垒，派船引海怪过来，让堡垒歼之。地图西南区域有波斯残余势力，相对较弱，扫除只是时间问题。最后在地图西北角的岛屿上建工事，送金羊毛和众英雄进基地。

第13关 黑海

任务：摧毁西南面波斯人的小镇；在那里构筑工事；带着詹森、金羊毛和其他英雄来到这里。

本关从东北角开始，目标是地图西南角，又是一次漫长的征途。此关可造生石灰船，它标志着达到了希腊最高的科技等级。此类船以生石灰攻击敌船，被击中者因船员和士兵眼睛被蒙蔽而几乎不能移动和作战，成为你的其它类舰船的活靶子。不过波斯人的死亡之船作战力也是很强的，需加小心。



基地两面漏风，波斯将从西南方向进攻，野蛮人从东南面来。守住阵脚，组织舰队先进攻东南面的野蛮人，其势力较弱，容易扫除。而后主力部队撤回基地防守的同时，令一船从野蛮人那儿的海峡往西南下到开阔水域，再下东南，在岛屿上建基地与堡

垒，引诱并消灭地图东南区域的攻击型海怪，从而获得半壁江山的资源供给。波斯的势力在地图西北和西南角，都很强。不要从东北角基地出兵进攻西南方向的波斯人，因为途中经过一座岛屿会遭遇火山，而且直接这么去将遇上波斯的正面抵抗。从地图中央的开阔水域往西北方向攻，避其锋芒，当攻破一个岛屿后，即在其上建堡垒，巩固并逐步扩大战果。随着控制区域的扩大，资源随之供应充足，灭敌只是时间问题了。最后在地图西南角构筑工事，送金羊毛和英雄们过去。



第14关 最后的战斗

任务：杀死所有敌人；带着詹森、金羊毛和其他英雄回到伊奥库斯。

地图东北和西南各有一块基地，这意味着你将经受两线作战的考验。好在地图西南那块并不经常遭受攻击，只有零星的几次，但每次攻击都很强，大有一举



就将那儿踏平的气势。防御时以皇室战舰封住港湾口，皇室战舰多载士兵（与基地交换），火攻船和生石灰船摆第2排，轰炸船在最后，目的是以综合战斗力强的皇室战舰抵抗住敌死亡之船和纵火船，其它类船和堡垒则负责消灭敌人。此处东面不远的两座小岛上各有一座堡垒，摧毁它们并不难，之后可派渔船到北面的开阔水域采集资源。主战场在地图东北，几乎全是在开阔水域上进行，难以借助堡垒的火力支援。轻松敲掉基地西南不远的鹰巢，然后笔直南下，消灭岛上的怪物，其间随时注意回防，波斯从西南方向过来，一次6-8艘混编船队。在作战间隙，派船队西进，到地图西北角消灭弱小的野蛮人势力，再获取一片资源区。地图中央横排一线岛屿，只有一道狭窄蜿蜒的海峡可供船队穿过，而守卫着该中央海峡的波斯势力很强大，作战前务必仔细谋划，尽量争取引诱敌舰队到己方堡垒前，然后再冲过去摧毁敌堡垒、码头等设施。经过多轮拉锯，拔光这儿的钉子，船队小心穿过有暗礁的海峡，在旁边岛屿上建立新的基地。波斯最后的残余势力在地图东南角，已孤掌难鸣了。消灭敌人后，送金羊毛和英雄们到地图西南的伊奥库斯镇，使命终于完成！

附：9位英雄特殊能力一览

◆ 詹森（Jason）：探险队首领，所乘之船不受旋涡和暗礁的影响。

◆ 特修斯（Theseus）：高级武士，提高所乘之船的作战能力和开火射程。

◆ 让蒂（Zetes）：风神之子，提高船的移动、逆风如顺风，不受尤基风的影响。

◆ 俄耳甫斯（Orpheus）：音乐家，所乘之船免遭海怪的攻击。

◆ 赫库尔斯（Hercules）：最强大的武士，所乘之船不可战胜。

◆ 百眼巨人（Argus）：Argo船的建造者，自动修复所乘之船，提高对怪物攻击的防御力。

◆ 阿特兰特（Atalanta）：轻功好的美女，提高所乘之船开火的准确度和速度。

◆ 奥德修斯（Odysseus）：以狡猾著称，木马计就是他设计的，所乘之船免遭警报器（Sirens）和鹰身女妖的攻击。

◆ 伯尔修斯（Perseus）：所乘之船免遭蛇发女怪的攻击。

湖南 楚弈

80

制作	Gremlin
发行	晶合互动
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音效	
操作	
乐趣	
剧情	



编者的话：首先我不是球迷（年轻，不想有心理负担），其次也不想做经理（好玩，不想有什么约束），所以对此游戏的评价还是来听听玩家的吧。

北京 易人：作为一款模拟经营游戏，《足球经理》系列瞄准的是一个永恒的话题——足球。确实，足球将会一直相伴着我们到永远，而此系列游戏也不会有完结的时候，除非是游戏制作者自己把游戏做砸了——从最新的《足球经理2001》来看，似乎就存在着这种端倪。

其一，游戏将目光集中在俱乐部的管理上，似乎离我们现实中认识的足球相差太远，毕竟，并没有多少人想成为俱乐部经理，而在《足球2001》里我们都能体验到进球的感觉，这才是足球存在的魅力；其二，球员的买卖、交换也与现实相隔太远，俱乐部为了生存就必须卖出优秀的球员以获取资金，但在游戏中你甚至能用1个球员换来2个能力更高的球员（虽然存在一定机率）。现实中哪里去找这样愚蠢的俱乐部？其三，游戏中球员通过训练和比赛而不断提高技能和积累经验，似乎过于简单，现实中怎么可能有这样简单的事，否则中国足球还能是这种状况吗？也许有人要说我鸡蛋里挑骨头，对一款游戏何必如此认真，那么我想，咱们中国玩家还是不要玩吧，这款游戏跟我们中国“球情”相差甚远，毫无借鉴之处。

足球经理 Football Manager 2001

上海 米诺：足球是世界范围内永恒的话题，更是中国球迷数代不变的关注焦点。可恨中国足球恍若扶不起的阿斗，对我们这些球迷兼游戏玩家来说，就只有在游戏中“一雪前耻”了。所幸在FIFA系列里，大家可以通过亲自上阵“厮杀”，来赢得足球比赛的荣誉，而另一款《足球经理》游戏系列则是需要你通过对整支球队的管理——包括对球员的训练和战术的制定——来获得商业上的成功，也许这就是后者与前者最大的不同。



《足球经理》系列发展到如今，游戏的模式没有变化，还是属于模拟经营。玩家所要关注的还是整支球队的运营，包括建设场地、买卖球员、销售门票、球员训练等，并且同样需要面对升降级威胁以及夺冠的挑战。可以说，只有运作有方的俱乐部才能带出一支成功的球队，君不见欧洲的强队均是运作有方的著名俱乐部吗？而反观我们国家所谓的职业化俱乐部，没有一家是真正名副其实的。看来，这些俱乐部的头头脑脑们也有必要来玩玩这个游戏——《足球经理2001》——说不定它可以作为俱乐部职业化管理的教程呢。





编者的话：对于我们足球的未来，期望是要有的，但不要过大，有句话说得好：期望越大，失望就越大。所以，在无法达成心愿之前，大可玩玩足球类游戏，毕竟它有时真的能如你所愿。

梦幻模拟战 II LANGRISSER

编者的话：《梦幻模拟战II》如今也被移植汉化了，不知道在PC上会有怎样的变化，它的fans们已经迫不及待地要评说一番了。

北京 张然：当听到《梦幻模拟战Ⅱ》被移植汉化到PC上的消息时，我着实激动了好一阵子。原因十分简单，这是我最喜爱的战棋游戏。还记得最早接触它的时候是在MD上，当时就被它独特的游戏风格所吸引，之后又陆续在SFC和PS上仔细对它进行过攻略，每次都爱不释手。而这款游戏也的确是配得上"经典"的称号，不但在日本，在国内也有着众多的FANS支持。如今，终于可以看到它的汉化版了，这怎么能不让人高兴呢？还有一个原因，虽然玩过多次，也对故事的情节大概有了个了解，但人物的对话，故事的一些细节因为语言的障碍我仍旧不是很清楚，这次终于可以通过汉化版来一探究竟，让自己不再对这个游戏留有什么遗憾了。本作的移植度很高，但汉化水平却一般，一些游戏中的对白翻译得实在很牵强，不过总体上看还说得过去。我一直认为，好的游戏要由设计优秀的人物来支撑，本作正完美地体现了这一点。从为正义而战的艾尔文到傻乎乎的海恩，从诡计多端的依克贝尔多到邪恶的黑暗王子，每个人物都刻画得有血有肉。设计得最出色的人物大概就是帝国青龙骑士团的团长利昂了，游戏把他作为军人骑士道精神，自己本身的善良，以及对皇帝的忠心演绎得入木三分。大家一定还记得他为了保护国民与魔族作战，喝令依克贝尔多释放人质与艾尔文公平对决，以及最后不顾自己身受重伤冲到皇帝身边的那种让人由衷为之钦佩的作风。一个刻画了这样人物的游戏，又怎能不是一款成功之作呢？







北京 良：《梦幻模拟战》系列是美塞亚公司的招牌作品，而其中数二代作品最为成功，几乎在当年所有的TV游戏机种上都开发过。所以，当得知它被移植到PC上的时候，我一点也不觉得奇怪。但当我听说它要发售汉化版时心中就感到有些不妙，要知道有很多极为优秀的日本TV游戏被汉化移植到PC上就让国人给改得面目全非了。但由于这款作品实在是很吸引人，所以即使不看好我仍然在它发售后就立刻买了一套。玩了一遍后，给我总的感觉还是可以的。首先，可以看出本作是PS版本的移植，整体上没有什么改动，片头动画、音乐、



故事等等照样全搬，汉化水平尚属中等，所以移植汉化还算比较成功。由于本作实在是SLG的典范，又经过多次开发不断完善，所以几乎没有什么缺点可言。游戏不但画面精美（移植到PC上提高了分辨率，这一点更是显得极为突出），而且配乐十分得当，优秀的人物设计加上曲折多变的情节更是把该作推上了顶峰。值得一提的是它独特的专职设计，游戏中的人物从一开始的低级职业一直到最后的最终职业，经历多次转职。每次都有两个职业可以选择，各个职业相互交叉有着不同的技能，如果选择正确还能进化成究极职业，而通过道具还能使人物在修炼到最终职业后保留原有的技能而回到最初职业重新修炼。这样的设定使得这款SLG又增加了养成游戏的成分，大大增加了游戏的可玩性。不同的选择培养出不同的战士，每个人培养出来的主角都不会相同，看来经典的游戏真有它特别的地方呢。

上海 王华：我对战棋游戏接触得不多，但总体来说还是比较喜欢的。记得最早的时候很喜欢玩汉堂出品的《炎龙骑士团Ⅱ》，而这次玩《梦幻模拟战Ⅱ》，一是因为朋友的推荐，二是因为早就听说过它的大名想要一睹它的风采。一接触这个游戏，我立即被它深深地吸引了，继而不断感叹它不愧被许多人奉为经典，实在是一款不可多得的佳作。首先，游戏的片头十分华丽，细腻多彩的画面就像是标准的日式动画片，画面以及人物由插画大师漆原智志主笔。进入游戏后，通过回答不同的问题对主角的初始属性作一调整，然后就可以进行游戏了。本作的操作十分简单，只需要玩家在几个菜单中进行选择就可以进行游戏。与一般的战棋游戏相同，每回合玩家行动一次，每个指挥官可以率领几个佣兵共同战斗。如果佣兵靠近指挥官，则每个回合自动进行少量回复，指挥官随着经验值的增长提升等级然后转职，转职后不但提升技能，也增加可雇佣士兵的种类和数量。值得一提的是本作庞大的故事结构。故事发生在一个类似于中世纪欧洲的大陆上，游戏中的主角艾尔文起初是个流浪修行的战士，由于一些巧合为了保护少女利娅娜而与帝国展开了战斗，从而引出了一段圣剑与魔剑、正义与邪恶的故事。在游戏中，你既可以维护正义保护爱人和朋友，也可以选择支持邪恶成为黑暗的使者，同时还可以自立为王，把光明与黑暗全部打倒，自己成为整个世界的霸者（这也是我最喜欢的结局）。复杂的剧情加上多样的选择，使得该作品拥有无穷的生命力，这大概就是它成功的原因吧。



编者的话：成为经典的作品，无论做怎样的形式改变，都会有一群忠实的追随者支持它。不同的是形式，不变的是玩家的心。

编者的话： 警匪题材的游戏可谓不少，但真正能让玩家认同的能有几个？能让人为之痴迷的更是凤毛麟角。而它——这款名不见经传的《半条命——反恐精英》是如何做到的？其独特魅力又在何处？

河北 村雨： 作为一个以游戏为职业的人，很长时间以来我已经不指望自己能对某一部作品始终保持关注了。一般的规律是，从各种各样的渠道拿到盘，然后用一个小时安装，玩半个小时，再用5分钟删掉。每天过着这样的生活，泡在所谓"经典"、"大作"、"里程碑"中，逐渐走向了麻木。或许只有QuakeⅢ那种毫无道理的暴力和厮杀才能让我保持相对较长时间的兴趣，但总觉得它缺了一点什么，可又说不出来，直到有一天我看到了它——《半条命——反恐精英》（Half-Life：Counterstrike）。



是朋友拖着我，我才去玩这个游戏的。因为它给人的第一印象并不如何出类拔萃，最深刻的印象无非是画面比较精细，人物和枪械的Model比较真实，再就是音效逼真一些而已。接下来，论画面，既没有《虚幻锦标赛》的华丽光影，也没有QuakeⅢ眩目的场面；论声音，除了一些场景音外，根本没有音乐；论可玩性，上手要复杂一些，而且也不似许多FPS那样，一上来就让人感觉到无比的惊险刺激。要真正领略它的魅力，必须具备两个条件：一是你需要熟悉并且耐心玩上一段时间；二是最重要的一点，你必须找到一些值得信赖的队友（包括对手），否则就根本失去了玩这个游戏的意义。记住，一个崇尚史泰龙式个人主义的人，一个玩游戏只为了"爽"的人，是不适合玩CS（此游戏的简称）的。很简单，如果你喜欢以Quake DM的方式进行CS的话，那为什么不直接去玩DM呢？

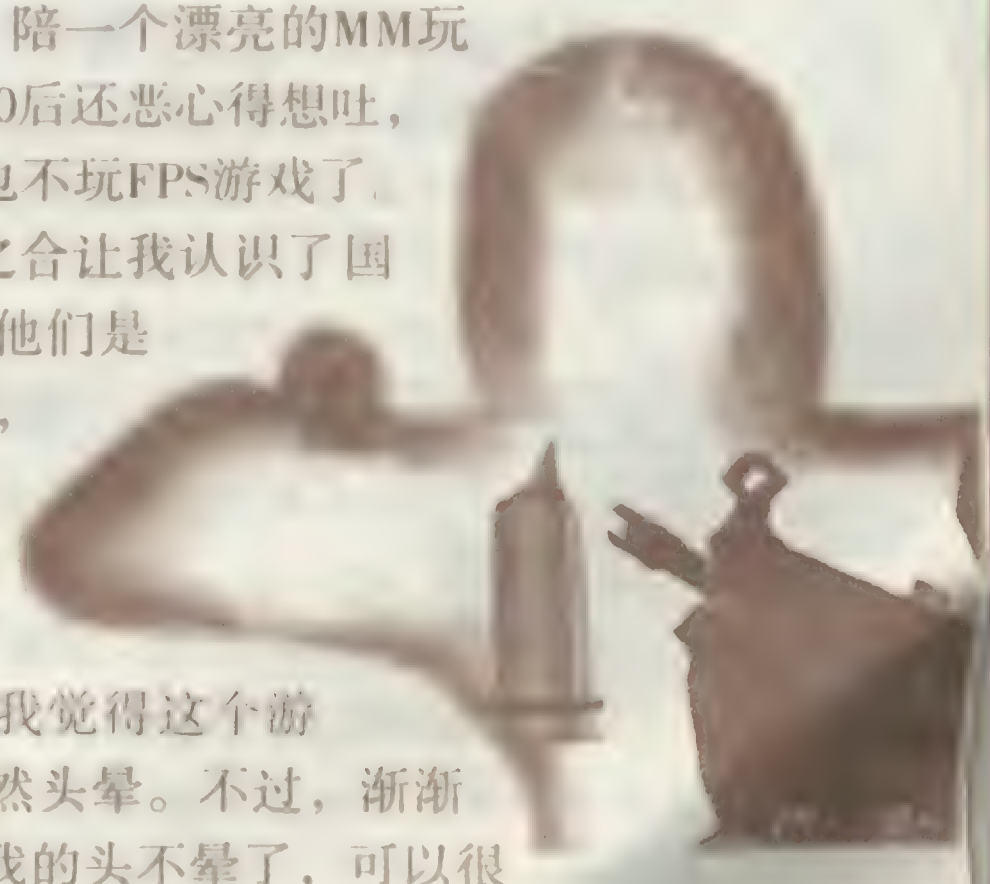


有人问CS给我带来最深的印象是什么？绝不是硬碰硬的碰撞，也不是一个人杀死几个人的"光辉战绩"，而是多变的战术、严密的配合、处乱不惊的冷静和反败为胜的喜悦。宁可"窝囊"一些，全身而退成功完成任务，也比付出损失惨重的代价，消灭所有敌人更有价值，"团队精神"永远是CS的精髓。

将近一年了，我对它的热情一点都没有减少，让自己都感到有点诧异。一个主要设计者平均年龄小于20岁的纯爱好小组制作的一个第三方扩展任务包，能在短短的几个月内成为拥有玩家数、服务器数最多的多人对战游戏，其中究竟蕴含了什么魔力？或许连设计师自己都不知道。这样的作品，这样的奇迹，大概也只会存在于游戏圈吧。

重庆 Ricky： CS我本来是不玩的，我连QuakeⅢ都不玩。我头晕，特别是玩这些FPS游戏的时候，头特别晕。记得我原来在CBI的时候，陪一个漂亮的MM玩QuakeⅢ，被她爆扁了20比0后还恶心得想吐，当时就赌咒发誓，以后再也不玩FPS游戏了。

哪里知道，一些天作之合让我认识了国内一些CS发烧友，又碰巧他们是我的同事。天天看他们玩，慢慢地自己也想试试，不为别的，就是因为CS需要配合，而且没有QuakeⅢ那么夸张的武器和跳跃，让我觉得这个游戏可能适合我，虽然我仍然头晕。不过，渐渐地让我感到欣喜的是——我的头不晕了，可以很



爽地玩FPS游戏了。先不管CS好不好，能不能被人接受，我都要谢谢它，是它让我有了去找那个玩QuakeⅢ的漂亮MM，再比试一次的信心。

我被CS吸引了，它的真实武器系统，互相配合的游戏方式，不快不慢的游戏节奏，都迎合我的喜



好，因为我喜欢玩DF。刚开始的时候我还不习惯它那比DF稍快的节奏，因为我总是瞄不准，而且没有什么地方可以长时间地藏身，需要不停地跑。不过我很快就适应了这样的游戏方式，因为我掌握了很多的配合方式。有了战友给你有力的支持，你可以去安心地做一件事情，而不是像DF那样，敌人可以从任何地方冲过来袭击你。

在局域网玩CS是非常爽的，大声地和同伴对话，攻击前制定战术，给人的感觉是有很多战友在背后支持你，而你也在支持他们。有可能你的战友就因为你的一个犹豫而牺牲，或是一个警告而生存，这些都是让人投入其中的原因。CS的画面也是让我喜爱它的原因之一，虽然用的是QuakeⅡ的引擎，但是它所表现出来的图像效果让人满意，各种贴图都很真实，各种武器，T和CT的人物造型都很到位，让人真正感觉到这是需要争夺每栋房子的战争。

不过，这个游戏对于初学者来说还是太专业了，而且自己在家上网玩很难和队友配合好，会经常看到你的战友到处乱打乱冲，这都是让人感觉很郁闷的原因。头晕仍然是它需要改进的问题，不知道有多少玩家因为这个而放弃了这个经典的游戏。

黑龙江 祝佳音：最近的两个多月里已经为这个游戏写了4-5篇文章，这足以说明这个游戏受欢迎的程度。

FPS游戏发展到现在，团队成员的配合已经越发引人注意起来——实际上在国外，这个趋势的出现要早得多，而在国内，团队对战的魅力是通过DF和QuakeⅡ CTF流行起来的。玩家们发现，对战的乐趣不仅在于消灭敌人，更在于为队友挡住子弹，于是团队对战开始流行。

最早接触这个游戏是在大半年前，在网络上有人宣称是“目前最受欢迎的网络对战游戏”，并附了一个网址，去看了看，由此便喜爱上了。

仔细想一想，这个游戏吸引人的因素主要是高节奏的CQB战斗。与DF不同，CS里的战斗基本都是在街巷中进行的——这也和游戏的背景相吻合，紧凑的战斗节奏吸引了一批以刺激为前提的玩家。

再细想一下，CS实际上是一个适应面很广的游戏，玩家可以特行独立地去拼杀。当然，这样通常不会得到胜利，但是游戏本身为玩家提供了这种选择。这样看来，CS的适应面就比要求配合极紧密的游戏广了很多。尽管游戏本身提倡团队配合，但是并不禁止独行侠，而且一个独行者给团队带来的威胁也并不是很大，这不能不说是CS在国内兴旺的一个原因。

另外，CS实际上并不是很多人宣称的那样——绝对真实，CS实际上是一个平衡了真实性和娱乐性的游戏。太娱乐，玩家会认为幼稚；太真实，玩家会认为无趣。CS很聪明地解决了这一点，它采用了一些真实的外壳——比如部队的资料、枪支的设定和副武器。但是真实的外表下面却是娱乐性很强的内核——如大得过分的后坐力、不开瞄准镜就打不准的狙击枪、可以随时装满的弹夹等等。但是必须说明的是，完全真实也并不是一切都好，武器没有准星，中一枪行动缓慢，大部分玩家会受不了的。



CS饱受欢迎之后，很多厂家也推出了类似的游戏，但是到目前为止，CS仍然是同类游戏中最完美的，而且，我也看不出来有什么可以阻止这个游戏在未来失去这种赞颂的评价。有优秀而团结的开发队伍在不停完善游戏本身，有无数狂热的爱好者为这个游戏痴狂，有几千万家媒体和专题站在关注着游戏，还有什么会让它失败呢？

编者的话：一部好的游戏作品，吸引人的不应该是华丽诱人的外表，而是它“以玩家为本”的制作和让人感悟的内涵。

补丁铺

沐浴着暖洋洋的春光，我们不知不觉进入了四月。不知道是否只有游戏玩家的春天才是这样的暖洋洋，至少他们在这个春天是很幸福的，毕竟越来越多的新游戏出现在我们的面前，宣传攻势就像当年的流行音乐一样迎面而来，让我们在欣喜中不知所措。而可能游戏玩家将不会像追星族一样的盲从，他们有自己的分析能力，他们喜欢那种真正体现游戏精神的作品而绝对不喜欢炒作。作为这样群体中的一员，我感到骄傲，就像在对待游戏补丁的问题上，玩家的分析能力表现得淋漓尽致，我们不需简单地利用修改器去修改游戏，而只是修改其中几个有趣的地方让游戏给玩家带来更多的乐趣。不能想象一名追星族能去修改他们所追明星的性格，而我们却可以任意修改我们欣赏的大作，这正是补丁铺最大的得意之处。

游侠创作室 ALI

《无人永生》升级档之二

No One Live Forever

应该说《无人永生》的制作公司是相当负责的，游戏上市至今不到半年，已经为游戏发布了2个大号的升级包，包括了全新的战役地图和故事关卡。升级档二是一个新增的地图包，还纠正了一些游戏上的BUG。

使用方法：将子目录\nolf2下的所有文件复制到游戏的安装目录中即可。

《黑暗之刃》无敌与升级修改器

Blade of Darkness

《黑暗之刃》是一个3D动作冒险RPG，你将在一个充满幻想的国度中展开你的旅程，途中将穿越地下城市、雄伟的城堡、冰冷的要塞，最终目标是寻找到邪恶的龙。巨大的游戏地图是《黑暗之刃》的一大特色，包括印度寺庙、阿拉伯宫殿、火山、沙漠、冰峰、极地等在内的18个区域，这些充满了危险的未知世界正等待着你去探索。在游戏中最为痛苦的问题就是那些强悍的怪物了，有了本修改器后，你还担心什么呢？

使用方法：先运行子目录\eymbodtr下的可执行文件trainer.exe，然后进入游戏中按F9为无敌(on/off)，F10为等级提升一级。

《罪恶克星》所有关卡显示器

Hired Team Trial Gold

2046年的科技革命将全球带入了城乡一体化阶段，人口过剩的阴影始终笼罩着地球，并且成立了无数的帮派组织，世界需要一支训练有素的非官方力量来结束都市的罪恶。这就是这款《罪恶克星》的游戏背景，而所有关卡显示器将使玩家得以任意进入所有的关卡。

使用方法：将子目录\mythttgc下的文件复制到游戏的安装目录中的\bin目录下即可。

《信长之野望——岚世记》武将存档

在等待中，日本光荣株式会社为我们奉献了今年的大礼物之一的《信长之野望——岚世记》，游戏虽然还只有日文版的，不过对于狂热的光荣迷来说也是小事了。这里为大家奉献游戏的3种存档供大家使用。

新登录武将存档

因为新登录武将需要在日文系统下操作，是很麻烦的，所以我们制作了这个包含9个新登录武将的存档。

使用方法：将子目录\nobuisave1下的文件复制到游戏安装目录中的存档目录下即可。

战国奇才十杰人物存档

战国奇才十杰人物，这可是在游戏中难以找寻的人物，这个存档已为大家搜集全了。

使用方法：将子目录\nobuisave2下的所有文件复制到游戏安装目录中的存档目录下即可。

真田十勇士人物存档

真田十勇士人物，同样是在游戏中难以找寻的人物，这个存档也为大家搜集全了。

使用方法：将子目录\nobuisave3下的所有文件复制到游戏安装目录中的存档目录下即可。

《坎贝拉越野赛车》所有赛道显示器

Cabelas Off-Road Adventure

这是一款制作精美的越野赛车游戏，目前虽然该类游戏很多，不过其玩家群还是很大的。这里奉献一个所有赛道显示器，支持所有的赛道开放，并可以使用所有的赛车。

使用方法：将子目录\cls4x4oc下的文件夹复制到游戏安装目录中的\save目录下，覆盖原文件夹即可。

《堕落天使》升级档V1.01

本升级档修正了以下内容：

1.修正布雷德战场角度移动时光刀位置不正确的问题；

2.修正一些路人对话资料，变更神秘男子不会出现在特殊战斗中；

3.修正战斗选单方面的问题；

4.修正DNA学习讯息问题；

5.修正敌人休克时偶尔仍会攻击问题；

6.修正一些文字资料；

7.修正魔法“大地的赞礼”的效果。

使用方法：运行子目录\dlts下的可执行文件dlts101.exe，选择游戏所在的安装目录即可。

《轩辕伏魔录》V1.02版金钱修改器

《轩辕伏魔录》升级到了V1.02版，相应的金钱修改器也出来了。其实使用这个金钱修改器丝毫不影响游戏乐趣，相反你可以买很多好的物品来增加游戏的乐趣。

使用方法：先运行游戏，然后用Alt+Tab切回桌面，再运行子目录\rslg102下的可执行文件rslg102.exe，返回游戏中按照修改器上的提示进行修改。

《工人物语IV》资源修改器

The Settlers IV

似乎感觉这个修改器来得晚了点儿，不过对一些还没有通关的朋友有点儿帮助吧。

使用方法：先运行子目录\settlers4下的可执行文件settlers4.exe，然后启动游戏，在游戏中按照修改器上的提示进行修改即可。

《明星三缺一》升级档

《明星三缺一》是个相当搞笑的麻将游戏，在娱乐的同时不要忘了更新游戏文档，清除BUG哟。本升级档修正了以下内容：

1.配对后无法连线进入游戏的问题；

2.安装后游戏程序无法找到draw.dll的问题；

3.某些声卡声音错误或者有杂音的问题；

4.CD背景音乐新增ON/OFF功能；

5.出现5张牌的问题。

使用方法：将子目录\star下的文件复制到游戏的安装目录中运行即可。

本期部分补丁收录于《水晶宝盒》2001年第5期

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

黑暗之刃 Blade of Darkness

在安装目录下的ScriptsMenu.py文件中（可用文字编辑器）加入以下代码：

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

然后进入新游戏就可以启动作弊模式。在作弊模式下按相应按键产生效果为：

1：得到小剑；2：得到大剑；3：得到大护甲
4：得到小护甲；K：打开激光；G：创造光剑
F10：无敌；F5：左视角；F6：右视角
P：改变移动方式；H：空穴；M：突变
X：矩阵；F8：升级；F9：降级

不死邪灵 Undying

按“Tab”键启动秘技模式，然后输入：

addall：所有武器魔法
set Aeons.Patrick Health 999：999生命
infiniteMana 1：无限魔力
becomeLight 1：光系魔法

冰风溪谷——冬之心 Icewind Dale：Heart of Winter

按“Ctrl+Tab”键启动秘技模式，然后输入：

GETYOURCHEATON:ExploreArea();：所有地图

GETYOURCHEATON:Hans();：传送

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(输入数字);：增加（）经验

CHEATERDOPROSPER:AddGold(输入数字);：增加（）金钱

CHEATERDOPROSPER:Midas();：增加500金钱

GETYOURCHEATON:FirstAid();：增加5点生命，5点解毒，1卷肉

编辑“icewind.ini”文件，修改“[Game Options]”，使字段“Cheats = 1”，然后进入游戏中使用“Ctrl + Tab”，再输入“GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();”开启秘技模式，然后按下：

Ctrl + J：将指定角色移到某地
Ctrl + R：恢复所选角色的体力
Ctrl + Y：杀死选定的怪物或NPC
Ctrl + 4：显示画面上所有机关陷阱
Ctrl + 9：显示角色移动范围

大唐三藏

1.在游戏界面中使用木鱼，敲30次后，可以补满人物的体力。

2.在游戏界面中反复看血书，可以补充人物的灵力，直至补满。

3.在游戏界面中阅读多心经，可以补充人物的内力。

4.游戏中放开鼠标，然后按“F1”键，屏幕左下角会出现一个冒号，然后输入：

powerhp X Y：补充主角X的体力Y点
powermp X Y：补充主角X的法力Y点
powerep X Y：补充主角X的灵力Y点
music X：听游戏的第X首音乐

冲浪锦标赛 Championship Surfer

以最高难度difficulty完成游戏后，即可使用隐藏人物Iceman。

时空之轮 The Wheel of Time

按“~”键激活控制台，然后输入：

god：上帝模式
amphibious：水下呼吸

completelevel：完成所有关卡
allammo：所有枪支、弹药
ghost：穿墙模式
monstervsmonster：敌人视你为友
fly：飞行模式
walk：行走模式
behindview 1：从后方观看角色
behindview 0：正常视角
playersonly：冻结时间，再次输入则恢复正常
invisible 1：隐形
invisible 0：关闭隐形
killall 敌人种类名：杀死某个种类的所有敌人
killpawns：杀死所有怪物
say 消息：多人模式下,向其他玩家广播消息
slomo X：将游戏速度调整为X (1.0为正常)
summon 种类名：产生某类的角色
switchcooplevel 新关卡名：多人模式下，服务器切换至新关卡
switchlevel 新关卡名：切换至一新的关卡

玩具兵大战V——世界大战
Army Men V：World War

在游戏中输入：
!cut to the chase：跳关
!rate me：Debug模式
!the meek：任务失败
!oh behave：关闭AI
!mojo：开启AI
!i like to keep this handy：火箭筒无限
!patty melt：火焰喷射器无限
!you want some：手榴弹无限
!hello neo Vulcan：机关枪
!i got two words for ya...：扫雷装置
!sprinkles：30颗雷
!disco inferno：作战单位起火
!disco is dead：灭火
!italian job：大爆炸
!door：传送作战单位到指定地点
!pump me up：士兵加速
!time for bed：杀死所选单位
!mona lisa：随机物品
!let me down：移除伪装
!vic fontaine：显示程序设计师的信息
!captain scarlet：所有作战单位无敌
!only human：关闭无敌

航海时代II
Age of Sail II

在游戏中输入：
aaa：增加空对空炮台
sea hawk：增加生命
fastfire：快速开火
firefest：超级火焰喷射器

模拟过山车
SimCoaster

更改最初拥有的金钱：到游戏安装目录去，在SimCoaster文件夹内找出\data\levels sub-folder中的standard.sam文件(注意：修改前一定要备份)，以文字编辑器打开它，找出“Money Things”那部分包含下列代码的一行：BankAccountInfo.InitialCash 50000，将50000改成你所选择的值，储存并离开。当开始新游戏时，所拥有的金钱就等于更改后的数目。

第二次世界大战——[illegible]
World War II：Normandy

按“~”调出控制台，然后按照下面的格式输入不同物品的名称及数量，即可得代码所表示的武器或弹药。

give[名称][数量（上限为100，手雷可无限）](例如：give colt45ammo 100)
machete：战刀
colt45：柯尔特45
machinegun：机关枪
rifle：步枪
bazooka：火箭筒
colt45ammo：柯尔特45弹药
machinegunammo：机关枪弹药
rifleammo：步枪弹药
bazookaammo：火箭筒弹药
grenade：手雷

Email：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com



你们好，做为美术编辑，很少和大家交流，可平时每当看到其他编辑的各种充满个性的行为，我就想满足各位的好奇心，开辟这个崭新的栏目。让各位了解制作这本杂志的群体们是怎样用勺子吃方便面、上班时间睁眼睡觉、上厕所看什么书、深夜和PLMM网上聊天，玩游戏写攻略，啊，还有工作（差点把正事忘了）。

你们现在看到的是一位《大众软件》年轻的“老”读者所漫绘，讲述关于这个富于传说的杂志社中那些有趣的故事，有趣的编辑。

尽管这一切有的是真的，有的是假的，有的是不可公开的，有的是说了就会死人的，但是这一切都是——编辑部的故事。

总之，看吧、看吧……

Jin

编辑部的故事（1）

北京 田峰

哎？！

……
……

我叫小茜，
漂亮的
高二女生
……

现在我
觉得似乎
有人在跟踪我

是……
谁呢？

算了！

咦，那不是
“大软”吗？

大众软件

什么嘛，
这么烂
的招牌
……

哟！

呦！

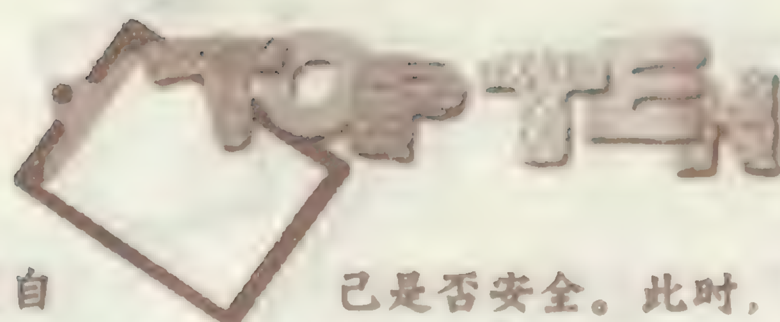
哎

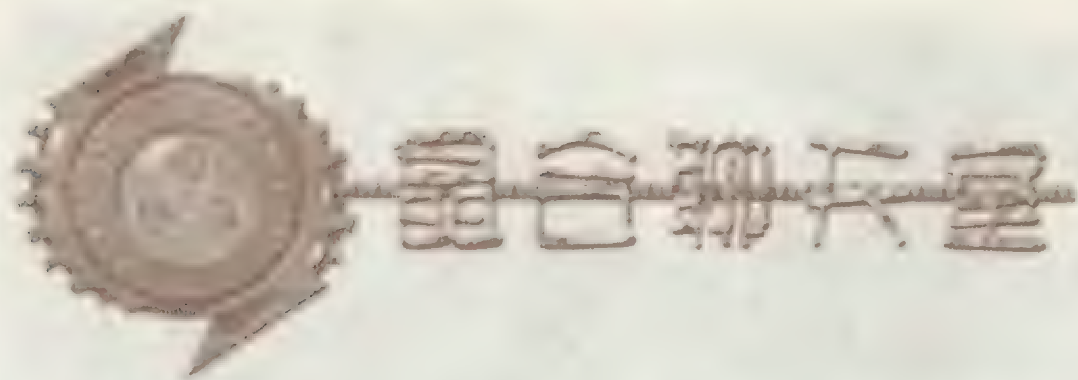
虽然我
不知道
你是谁？

小姑娘

但凡有胆
说“大软”
坏话的人
……


都得死！！
哇！不要呀！！
我不敢了啦！！
请进来吧！！
想偷袭？！
开玩笑的。
给。
我当"导游"好了。
啊？！
?!
你是来"大软"参观的吧？
其实我也好久没来上班了。
哇！你……没事吧？
可……恶！！
谁扔的石头？
衰！
在编辑部能打到我的人只有……黑暗、Lrosa、Walker、蓝星、Ken、蓝桥、阿飞、碧落、云起、狂人……
全部都说出来了……
还有我呢！！
好大的胆子，敢站出来……
慢着！你说…
"受死"？！
对！
Jin，几天没来上班，想不到你……
居然连我都忘了……
准备受死吧！！
胆敢旷工的人都得死！！！
死？！
!!
待续……





早就听说晶合聊天室是个没有围墙壁与天花板的房间，里面热闹非凡，与众不同。因好奇心切，借工作之便，前来凑个热闹，见识一下各位高人的妙语佳言。

无锡 经经

闲来无事，把手头几本杂志作了一番含金量的比较，得出结果如下：

A.《大众软件》：0.0339元/页

B.《读者》：0.0395元/页

C.《故事会》：0.0521元/页（折合计算）

D.《软件与光盘》：0.0557元/页

E.《家用电脑与游戏》：0.0464元/页

F.《报刊文摘》（报纸）：0.0375元/页（折合计算）

我倒，《大众软件》居然比某些报刊还便宜，的确是物美价廉呀。

编者按：我也倒，居然能够想到拿各种报刊杂志的每页含金量去作比较，读者还真是会精打细算哟。这样看来，为了让小编们更加努力工作，给广大读者提供更多、更好的精神食量，杂志如果适当地涨价，应该不会有人反对吧？（话音未落）哎哟！——我惊叫一声——这是谁丢的鸡蛋？（无人回应，但见众人已手拿各式投掷武器，作蓄势待发状）呀！不好，危险！快闪！只见我施展小编逃亡绝技之凌波微步，眨眼间消失得无影无踪。

山东 air

《仙剑奇侠传》的经久不衰让我感到国内玩家并非是喜新厌旧的，但Diablo II的上市竟导致Diablo在TOP 30排行榜内销声匿迹，以及《大富翁IV》的落榜，让我感到TOP TEN选票仅设5项选择似乎有些不足。我们在匆匆填上心目中永恒的经典后发现，近期令自己执迷的游戏已在选票上无处容身了。这种情况恐怕会令TOP TEN失去活力，因此强烈希望选票中能让我们多选一些，或是在TOP TEN中开设一个游戏名人堂。毕竟TOP TEN担负着2大职能：一是玩家为自己钟爱的游戏与制作公司呐喊助威之所；二是作为玩家们因手头没有象样的好游戏而发愁时的备忘录。

编者按：刚刚逃过一劫，惊魂未定，心中暗自庆幸自己命大。我一边掸落身上的菜叶和蛋皮，一边环顾四周确定自己是否安全。此时，见不远处air正在谈论着TOP TEN的话题，这与本榜主可是密切相关的，于是上前侧耳倾听，感觉这番话有些道理，但此法是否可行，那还要因实际情况而定了。说实话，有些我十分喜爱的经典游戏也同样遭此厄运，不是落榜，就是与榜单无缘，不免让人有些伤感。不过无论怎样，你心中的经典是不会落榜的，对吗？

上海 lucker

我最喜欢《石器时代》了，在网络社会中，一个坏人也可以当一次好人，那要先在上帝面前作一个忏悔；一个好人也可以成为江洋大盗，去偷、去抢、去骗……自从我玩《石器时代》以来，我更加明白了这一点：网络社会其实是很美好的。我四处交朋友，与朋友们一起出去打仗、一起探险、一起聊天……这一切是多么美好。我也乐于助人，帮助新手，让他们在《石器时代》上感受到温暖，让他们尽快适应新的环境……可是，我最讨厌一样东西——加速器！因为有许多人在使用加速器，导致我很难登入《石器时代》，也曾一次次地被服务器踢下来……因此，我最憎恨加速器，也请各位编辑在书上、网上替我们这些不用加速器的正当玩家伸张正义，谢谢了。

编者按：的确，说到《石器时代》就不能不提加速器——这个使玩家失去游戏乐趣、扼杀网络游戏发展的罪魁祸首。它就像是网络游戏中的毒品，玩家起初用它是出于好奇，想尝试一下，但渐渐地在你玩任何网络游戏时都会想到它，想依赖它找到那种所谓“爽”的感觉。于是，你就会对网络游戏的内涵失去兴趣，转而去注意与游戏无关的加速问题，这对一个曾经忠于游戏、注重游戏内涵的玩家来说，真是一种莫大的悲哀……3月GAME龙虎榜中，《石器时代》已跃然升至第8位，充分说明了这个游戏受欢迎的程度，但是随着加速器的不断盛行，我想它在榜上的名次将会逐渐降低，直至消失。因为已无人再对游戏有兴趣，那种所谓“爽”的感觉也逐渐消失了，没有玩家的游戏，就没有存在的意义。到那时，我们会在榜评中追送一个头衔给它——玩家曾经的最爱。

北京 shiaz

游戏呀，但凡是有点内容的就可以吸引一批人。当前硬件的发展，却使制造商们把游戏做得庞大无味。还是当年的老游戏，粗糙的画面，单调的音乐，简单的操作，能给人们足够的想象空间。还

TOP TEN

记得当年的《侠客英雄传》、《大航海时代》、《三国演义》及《吞食天地》吗？都是精品中的精品，用一两兆的小空间制造出如此优秀的游戏，在今天看来是不屑一顾的烂机器上跑得如此从容，你能不为之震撼吗？

如今的游戏迷们大多只知道庞大的容量，漂亮的画面，细致的音色，已完全体会不到玩游戏时所感受到的人生快乐了。所以，我理解他们喜欢上的一个又一个新游戏，但我完全不为之所动，我所追寻的是游戏中带给我的快乐，这就是我对游戏的一点认识了。

编者按：是呀，有了这点认识足矣，要不GAME龙虎榜上怎么还会有这么多经典的游戏呢，都是靠广大玩家的支持哟。

北京 独孤帆

本故事来自仙灵岛上……

1.谎言

当逍遥看到灵儿在洗澡的时候……不停地对她笑……

逍遥踩到大石头上，突然跌了下去……

灵儿吓一跳，“哇！别进来！”

逍遥全身湿透……说：“谁把香蕉皮丢在石头上？痛死我也！”

2.如此下人

月如问家里的下人：“这么晚了为什么还不睡？”下人答到：“小姐，您还没睡我怎么敢睡呀。”月如听了很是感动，便叫下人快去睡。隔天一早，月如正享用着美味的早餐。突然，昨天那位下人打破了一个极为珍贵的玻璃碟子。“春……春花，你给我过来……你要死啦，这碟子非常珍贵的！”月如骂道。没想到下人居然回答：“小姐，您还没死我怎么敢死啊？”

3.月如的手艺

话说某日逍遥正在酒楼吃饭，一抬头看见晋元正上楼梯，于是招呼过来共同进餐。

“唉，好惨，彩依今天有事不在家做饭，我只好来酒楼吃。”

“你比我幸运多了，月如坚持要自己做饭，所以我只好出来吃。”

4.善用心计

灵儿见到月如兴高采烈地说：“逍遥跟香兰接吻，正好被我撞上了！”

月如气呆了：“吓！那你怎么办？”

“逍遥当场答应给我买一条天蚕丝带（$11000）”灵儿得意地回答说。

“那要怎么修理逍遥？以后把他困在仙灵岛或林家堡，别让他和香兰姐妹见面如何？”月如关心地问。

“不，我还缺一双我的魅影神靴（$27000）呢！”灵儿颇有心计地说。

5.女人掌权

话说上次李逍遥贿赂天蚕丝带给灵儿，自以为把香兰之事给摆平了，没料到灵儿却告诉了月如……

月如怒气冲冲找上逍遥，一拳打在他肚子上：“私房钱呢？给我交出来！”

逍遥双手捂着肚子，痛得弯下腰：“都什么年代了，现在搞市场经济，你还用计划经济那套管我，管得我没有一点自主权。”

月如听后竖起右拳在逍遥面前晃了晃，吼道：“自主‘拳’在老娘这里，再搞活，也得打击经济犯罪！”

6.抉择

李逍遥上仙灵岛求药，被姥姥发现……

姥姥：“我给你两条路选，一是娶灵儿为妻，永远不得离开仙灵岛；二是留下一双手、一条舌头，让你永远无法说出水月宫的秘密！”

“那……没第三条路了吗？”逍遥硬着头皮问。

姥姥沉吟半刻，口水直流：“要我与你成亲，也行！”

编者按：哈哈，真不知道，《仙剑奇侠传》里还有这么多鲜为人知的故事，不知道将来会不会有一本叫《戏说仙剑》的书上市哟，到时一定买来一看。

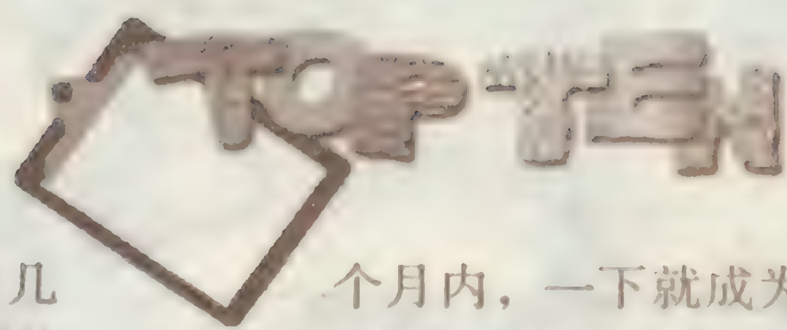
晶合实验室 风林火山



第一季度幸运读者

新疆 钟新	北京 郭大海	北京 武威
深圳 李宾	江西 王恩博	山东 李骞
北京 姜磊	福建 殷志杰	
广东 黄霖	吉林 赵梦迪	

以上读者中，新疆读者钟新获得了本季度特等奖，他将获得由**奥美电子有限公司**提供的《奥美黄金组合》游戏一套，其余读者将获得由**北京华义联合软件开发有限公司**提供的《石器时代》简体中文版一套及WGS会员卡（620点）一张。





一日，正当我坐在相对整洁的桌前，心中正为发薪日的到来而窃喜时，只见一不明物体似重磅炸弹从天而降，飞快地向我飘落下来，我闪避不及——“哎呀……呀……呀……”——被它“一击命中”。待我身形坐定，定睛一瞧，“嗯？……啊！”伴随着一声惊叹，3月游戏榜单已然稳稳地落在我的桌面上（这天终于来了），好似一张招工录用通知单，我就这样在突然之间成了本期榜主（连试用期都没有哦）。正所谓“榜主轮流坐，今天到你家，你若不推却，下期就变他”。既然已经被人家点中为“状元”，那就要在其位谋其政了。身为榜主的我（嘴巴做向下撇状，一副了不起、找人扁的样子），就来和您聊聊这次上榜的游戏吧。

拿着这期的榜单，细细端详了一番后，忽然发觉与以往的大不一样，排在前10位的游戏有了可喜的变化，出现了“新陈代谢”的趋势。今儿个咱们换个方式，像电影、音乐排行榜似的采用个倒叙的方式，从后往前说，调调您的口味。

先说说这《生化危机Ⅱ》吧，上期还排在第4位，这次一下就降了6名排在第10位了，其地位岌岌可危，大有降级的危险。也难怪，眼下《生化危机Ⅲ》的火爆上市，不免对它产生一定的影响，毕竟“喜新厌旧”的玩家还是占多数的。想必随着《生化危机Ⅲ》的逐渐升温，在榜上看到它的大名也为期不远了。

《最终幻想Ⅷ》由上月的第11位上升了2名，本期排在第9位。《最终幻想》系列的历史可谓久远矣，至今仍然长胜不衰。不过，游戏做到现在已没有太多的新意了，史克威尔的这张王牌不知还要打到什么时候。等到《最终幻想》系列真的成为最终的幻想时，它留给我们的回忆，将比游戏本身更加美妙。

说着，突然感觉背后一阵疾风袭来，转身一看，哇，跑来好大的一匹“黑马”，着实让我吓了一跳。旁人一愣：“黑马？你们这里还有牧场呀？”。呵呵，不要误会，这是目前广受赞誉、人气超强的《石器时代》哟，也是我目前最为得意的消遣游戏了。本期《石器时代》异军突起，从场外一下飞跃至前10名（跳得好远，弹跳力不错），排在了第8位，硬是把《盟军敢死队》踢翻下去，你说它“黑不黑”？在它上市短短的几个月内，一下就成为玩家及各大媒体关注的焦点，究其原因，一方面是它的宣传攻势及档期赶在了新年和寒假，此为天时；另一方面选择了人杰地灵的北京作为面向全国市场的首选地，此为地利；再有就是游戏自身的吸引力，它像是一块巨大的磁石，把人们吸引到了时间隧道的另一边，扮演着原始人这个久远的角色乐此不疲，正是游戏带给玩家的这种乐趣，使它获得了成功，此为人和。占尽了天时、地利、人和，有这“三味真火”，还有什么“火”不了的？

黑马已经飞奔过去，面前迎来一艘扬帆起航的船只。呵呵，说对了，接下来要聊的就是《大航海时代Ⅳ》（不想再在它的前面冠以“经典”、“大作”等等之名了，这已成了默认值），本期排在第7位，与上月保持在相同的位置。我就是从《大航海时代Ⅳ》开始接触航海类游戏的，不过对这类游戏没有太大的兴趣，原因一是怕水，二是晕船，是个十足的“旱鸭子”。

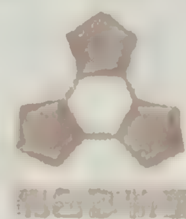
《剑侠情缘Ⅱ》的位置同样没有变化，与上月相同，排在第6位。而《傲世三国》却是一路披荆斩棘，由上月的第10位升至本月的第5位，跳跃了5个档次。这款由目标公司制作的即时战略游戏，在国内外受到了广泛的赞誉，为国产游戏争得了不少荣誉。由此看来，国产游戏的发展是很有希望的，只要脚踏实地，一步步做好，多出几个像样的好游戏，将来再看GAME龙虎榜时，不知是否还能出现国外游戏的名字（狂笑）。

Blizzard的《暗黑破坏神Ⅱ》由上月的第2位，跌落至本月第4位。名次虽然下来了，但并不说明什么问题，因为高举双手支持它的玩家实在是数不胜数，凭它的实力，名次一定还会上来，问鼎榜首也说不定呢。而大宇公司推出的《轩辕剑Ⅲ》名次上升了2名，本月排在第3位。它对第2位的《仙剑奇侠传》可是虎视眈眈的，不过，能否超越过去，还要看玩家的倾向了。

最后就是《仙剑奇侠传》和《星际争霸》这两个长期交替霸占榜首位置的游戏了，本月名次分别是第2位和第1位。它们在GAME龙虎榜的位置体现了自身的实力，这也是广大玩家给它们的最好回报。

好了，本期榜评终于完工了，不知下期被点中的“状元”又会是谁呢？

晶合实验室 风林火山



GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	2721	1	1	33	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	2671	2	3	65	1	大宇
轩辕剑Ⅲ	2656	3	5	14	1	大宇
暗黑破坏神Ⅱ	2553	4	2	8	1	BLIZZARD
傲世三国	2444	5	10	2	5	目标
剑侠情缘Ⅱ	2299	6	6	6	6	金山
大航海时代Ⅳ	2291	7	7	17	1	KOEI
石器时代	2261	8	NEW	1	8	JSS
最终幻想Ⅷ	2251	9	11	12	4	史克威尔
生化危机Ⅱ	2218	10	4	20	4	CAPCOM
新神雕侠侣	2212	11	20	3	11	昱泉国际
帝国时代Ⅱ	2210	12	12	21	9	MICROSOFT
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	2108	13	NEW	1	13	大宇
心跳回忆——永远属于你	2107	14	26	22	1	科乐美
盟军敢死队	2095	15	8	30	1	PYRO
魔法门之英雄无敌Ⅲ	2095	16	16	22	1	NWC
三国志Ⅶ	2084	17	9	11	8	KOEI
雷神之锤Ⅲ——竞技场	2081	18	14	14	10	id SOFTWARE
三角洲特种部队Ⅱ	1975	19	15	13	14	NOVALOGIC
新绝代双骄Ⅱ	1960	20	18	2	18	宇峻科技
极品飞车——保时捷之旅	1874	21	19	10	15	EA
恐龙危机	1767	22	22	5	10	CAPCOM
模拟人生	1664	23	23	12	7	MAXIS
明星志愿2000	1560	24	30	5	22	大宇
梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代	1409	25	25	3	24	SSI
笑傲江湖	1355	26	24	7	18	昱泉国际
网络三国	1247	27	21	5	14	智冠
命令与征服Ⅱ	1144	28	28	16	7	WESTWOOD
金庸群侠传	1070	29	29	51	3	智冠
大富翁Ⅳ	953	30	13	28	1	大宇

TOP 30 排行榜

本期选票在94页 欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 星际争霸 1737票
2. 仙剑奇侠传 1596票
3. 轩辕剑Ⅲ 1570票
4. 暗黑破坏神Ⅱ 1458票
5. 傲世三国 1298票
6. 剑侠情缘Ⅱ 1277票
7. 大航海时代Ⅳ 1211票
8. 石器时代 1199票
9. 最终幻想Ⅷ 1180票
10. 生化危机Ⅱ 1027票

三月幸运读者

南京 胡海岩
四川 陈 静
广西 钮翰卿
海口 袁忠球
上海 李佳卿
广东 张 震
云南 文国荣
北京 袁 博
贵州 蒋竹奕
广东 陈滔础

以上读者将获得由北京华义联合软件开发有限公司提供的《石器时代》WGS会员卡（620点）一张。

惠威

电脑也要听Hi-F

走向世界的惠威！

1991年、惠威推出轰动电声界的S8扬声器,标志着中国有能力生产自己的高级扬声器单元.

1993年、惠威D6扬声器问世、创造了电声设计新概念

1993年、惠威在北美设厂，进军国际电声界

1993年、惠威战略投资美国B&G GROUP高科技带式扬声器系统公司.

1994年、惠威斥巨资成立加拿大电声研发中心

1995年、惠威首次参加美国拉斯维加斯CES国际音响大展.

1995年、惠威成为美国扬声器制造协会(ALMA)会员企业.

1996年、惠威旗舰一号超级扬声器系统正式在美国亮相.

1997年、惠威等磁场带式扬声器问世,奠定了惠威在国际电声界的科技领先地位

1997年、惠威收购美国著名高级音响制造商Swans公司、原公司总裁Frank Hale成为惠威首席设计师

1998年、惠威等磁场带式扬声器成为美国CES 98音响大展场上明星.

1998年、惠威推出享誉国际的专业监听级Swans M1音箱.

1999年、惠威隆重推出旗舰二号和旗舰三号超级扬声器系统.

1999年、惠威D6单元成为美国Totem公司专用扬声器.

2000年、惠威通过ISO9002国际质量体系认证.

2000年、惠威Divas音箱获得美国CES2000音响大展Exceptional Value Award奖项.

2000年、惠威等磁场带式高音成为德国超级音响"Burmester柏林之声"音箱B99的核心单元!

2000年、惠威Divas音箱昂然进入世界最高档音响店-纽约Lyric Hi Fi!



高音单元:
25mm德国天然纤维球顶振膜
超小型高性能钕铁硼磁体
防磁三文治式线性匀强磁场结构
大功率耐高温Aluminum骨架音圈
美国专业级液磁冷却
低音单元:
5" P.P/Mica 云母碳化聚丙烯振动板
屏蔽式高性能双磁体全耦合防磁结构
耐高温大功率Kapton®骨架/SV音圈
长冲程大功率低频线性位移设计

惠威独有优化Thiele/Small参数技术
扬声器系统:
专业两路分离式扬声器系统
高低音扬声器时间同步校正设计
低辐射面高强度箱体设计
大功率内置高保真立体声Hi-Fi功放系统
完全独立式低音.高音.音量调节
电源指示/输入电源: AC 220V/50Hz
美国设计 中国制造
Kapton® －美国杜邦DuPont注册商标
惠威® －惠威集团注册商标

M-200 Hi-end多媒体扬声器系统

惠威集团 Swans Speaker Systems, Inc. (USA)
C103, 2550 Corporate Place, Monterey Park, CA 91754 USA Tel: 1-323-881-0606 Fax: 1-323-881-0957 web: www.swanspeaker.com
惠威(中国) 广州惠威电器有限公司 广州市黄埔大道163号富星大厦东塔21层. 邮编: 510620 电话: 020-87514606 传真: 020-85201260
珠海杜希电业有限公司 拱北迎宾大道宝江大厦12楼B座. 邮编: 519020 电话: 0756-8875889 传真: 0756-8875898 网址 www.dulcet-china.com



万众瞩目，国产游戏扛鼎之作！

古龍羣俠傳



金智塔休闲软件

金智塔总公司
地址：深圳市福田区华强北路盛庭苑B座20楼
TEL：0755-2075320　2075323
邮编：518028
网址：WWW.gameking.com.cn

北京分公司
电话：010-62029665

上海分公司
地址：上海市卢湾区东台路279号国际广场A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604

重庆分公司
地址：重庆渝中区石桥铺南方花园A区国培楼1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68627692

1999-2000年度 E3 最佳动作冒险游戏

BUNGiE 

奥妮

简体中文版

标准版：仅售48元 绝对超值

精装版：含标准版所有内容，再送

- 《奥妮》周边资料盘1张
- 奥妮精美画册（全彩）1本

仅售88元

预计3月15日上市

热卖中

首卖会特约合作伙伴名录：

广州天高020-83790899
广州正普020-87510467
上海树人021-64878403
重庆电脑报023-63000354
武汉赛乐氏027-87867247
成都新四方028-5406933
石家庄圣比尔0311-6083454
辽宁希望024-23997363
大庆金银来0459-6319892
山东爱书人0531-6025919
青岛方泰0532-3809729
宁波今日0574-7129191
湖南新华0731-4423330
贵阳龙珠0851-5980117
昆明黑马0871-5191804
郑州晶合0371-6993569

广州思富特020-85260778
上海钜隆021-62136457
上海正普021-63514015
江苏连邦025-3609440
武汉正普027-87851266
西安日月029-5527602
太原圣比尔0351-2023986
鞍山华信0412-2250960
哈尔滨三恩0451-2512066
山东三邦0531-6115413
青岛力邦0532-3876906
温州里仁0577-8849541
汕头超俊0754-8840856
贵阳黔聚0851-5982003
兰州晶合0931-8261784

广州黑马020-87531151
上海中图021-62718944
天津华艺022-27371402
南京兴高025-4544417
成都连邦028-2916888
陕西辉煌029-7806666
郑州科光0371-3973945
长春红太0431-2704411
苏州正普0512-5511860
济南洪恩0531-6980984
杭州美迪0571-8271301
福建中科讯0591-3367199
深圳连邦0755-3229263
昆明天时0871-4111932
兰州辉煌0931-8278888

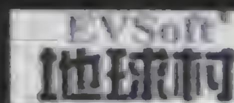
广州南软020-87582989
上海赛乐氏021-63229372
重庆新华023-68427774
南京探路人025-4812172
成都蓝天028-5446699-106
陕西奥特029-7852565
大连维尔0411-3635721
长春安航0431-5656612
苏州沧浪精华 0512-7451110
乌市普灵0991-4541070
杭州连邦0571-8868419
厦门金科达0592-2202012
南宁晶合0771-2621521
昆明威豪0871-5124740
新疆辉煌0991-5826655

特别感谢北京晶合时代软件技术有限公司协办精装版首发活动

北京世纪雷神科技发展有限公司
地址:北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱　邮编:100081
电话:010- 68918552/62142685　E-mail:quake@263.net.cn



全国总代理

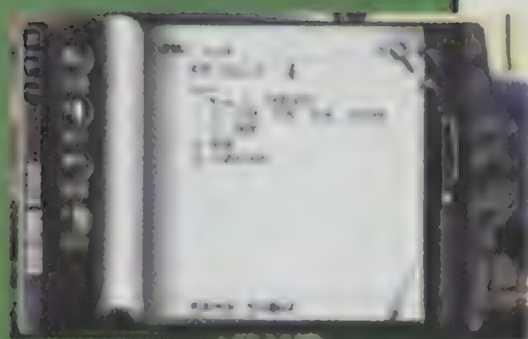


授


WORMS
WORLD PARTY
百战天虫
世界大战
全副武装的虫子们又回来啦！
预定2001年4月发售
创建一支属于自己的虫虫战队
60余种风格各异的超级武器
多达45个单人任务
因特网上展开激烈的虫虫世界大战
花暦
はなごよみ
养成
预定2001年4月发售
预定2001年4月发售
战场
新概念即时战略
即时战略
魔法师传奇2
之魔法艺术
预定2001年5月发售
预定2001年4月发售
欧洲超级联赛
运动
European
SuperLeague
www.biggamer.com
天人互动

要目

2001年第07期 总第96期



20

国产词典翻译软件之横向对比评测

网络的飞速发展改变了人们的生活，一个不可否认的事实是，70%以上的网络资源是以英文作为载体的，于是，林林总总的翻译软件仿佛是沙漠中的绿洲。然而随着50年的风风雨雨，机器翻译技术的改进，智能引擎的推陈出新，时至今日其结果如何呢？

走向三国时代的显卡市场

2000年末，正当全世界人们都充满希望迎接新世纪的时候，业界传出一则惊人消息，nVIDIA公司收购昔日3D加速显卡界的老大3dfx公司。一个我们不太愿意的事情发生了，从此3dfx将离我们而去。随着3dfx的消失，nVIDIA的崛起，原本群雄逐鹿的显卡市场，开始出现了nVIDIA、ATI和Matrox三大图形芯片制造商三足鼎立的局面。



39



108

女性的禁区
——论女性与电脑游戏

这是什么东西？它令无数男孩子为之痴迷，同时又令女孩子望而却步？它是一个新兴的娱乐产业么？人们的概念是不是产生了错误？你想知道这些问题的答案么？你想听听老鸟级的女性是怎么看待这个问题的么？你想认识你一直崇拜的，却无缘面见真颜的梦中偶像么？来看本期专题吧。

[illegible]象，不禁叹[illegible]，百姓安乐[illegible]以来，墨客[illegible]狂”，朱衍[illegible]乱、黎民遭[illegible]得意弟子辅[illegible]，收妖伏[illegible]师父及众师[illegible]的伏魔之[illegible]



138

目录

编辑部报告

今天又有沙尘暴，走出家门便看见楼道里有薄薄的一层黄沙，就像我若干年前在敦煌莫高窟的过道上看见的那样。莫高窟前的沙是附近沙漠刮来的浮沙，五色的沙砾是当地沙漠的一个特色，而我家门口的沙则是黄黄的，可能是从边上正在建设中的那条高速公路工地上刮来的吧?

说起那条高速公路，不由我抱怨国内的工程质量，那条公路尚未修完，部分开放的路段已经坑坑洼洼，而沿线又开始把新铺的水泥路面挖开，好像要加设新的线缆，倒是又增加了就业机会。这个工程给人整体的感觉是担心，新修的路就有这样的问题，过几年还不知道会怎么样呢。只希望在软件业中不要出现这样令人失望的“豆腐渣”产品，产品价格的平民化不要给产品的品质带来负面影响。新近开通的“来信照登”栏目就是用来给诸家厂商提个醒，也希望读者在软件使用过程中遇见的质量问题和服务问题给我们来信反映。公开、公平、公正，这也是作为媒体的一个基本要素吧，虽然我们和业内厂商素来关系良好，但还是得有个监督性质的栏目让他们做得更好，就像杂志本身的监督栏目“抓你没商量”。

近期我们连续刊发读者来信，提及武汉奥美、实达铭泰，包括以前对金山公司批评性质的文章，这不是与人为仇或者非要和谁过不去，我们只是希望整个家用软件行业能健康有序地发展，如果存在问题，还是暴露出来比较好，给读者（用户）一个渲泄的出口。读者是我们的上帝，也是诸家厂商的上帝，他们的抱怨我们没有道理置之不理。在此感谢实达铭泰的工作人员对我们转发的读者来信的重视，比之对我们转发的信件置之不理的某些厂商，表现了一个家用软件公司应该具有的认真负责的服务态度。媒体首先是信息传播的媒介，也是一个各方交流的平台，我们希望能听到各方的声音，也给业内厂商一些尽可能的建议和帮助。其中有得罪之处只能希望各方多担待了。至于那些置消费者利益不顾，着眼短期利益的垃圾公司，我相信他们的开业时间也不会太久。

在做这项工作的同时，我们也没放过我们自己。最近几期，杂志上陆续刊登给我们杂志“抹黑”的文章，譬如第五期的编辑部报告，第六期的“来信照登”，新开通的“抓你没商量”。事实上，有些编辑对这样的版面安排和类似性质文章的刊出有点想法，觉得批判的太犀利了是否会有一些负面的影响，譬如可能降低杂志的权威性，进而影响杂志的销量。我的看法是，这种处理方式只是代表了一种态度，一种坦然正视自己存在问题的开放性的态度。不仅仅给我们鞭策，也鼓励读者朋友们参与到《大众软件》的制作中来，这正是我的本意。谢谢我们的老读者：马东军，虽然我并不完全赞同您的观点。

黑暗@POPSOFT.COM

目录







大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社长 关家麟
副社长 刘贫和（常务） 林菁 高庆生
主编 高庆生
副主编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编辑部 裘聿纲（主任） 常胜（副主任）
栏目编辑 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚 尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 王晨 汪铁 余蕾 贾瑞雪
校对 郑佛水 杨卫兰 邵学翊
美术编辑 祁津忆
本期责编 彭程
电话 (010) 67150982（4、5）- 207（娱乐组）、208（应用组）
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广告部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊
电话 (010) 67150982（4、5）- 203
传真 (010) 67150983
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话 (010) 67173550
传真 (010) 67150881
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
平面设计师 周延斌 林静 黄莺
印刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年4月1日
零售价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元



TOPTEN





1

星际争霸

2

仙剑奇侠传

3

轩辕剑III

4 暗黑破坏神II

5 傲世三国

6 剑侠情缘II

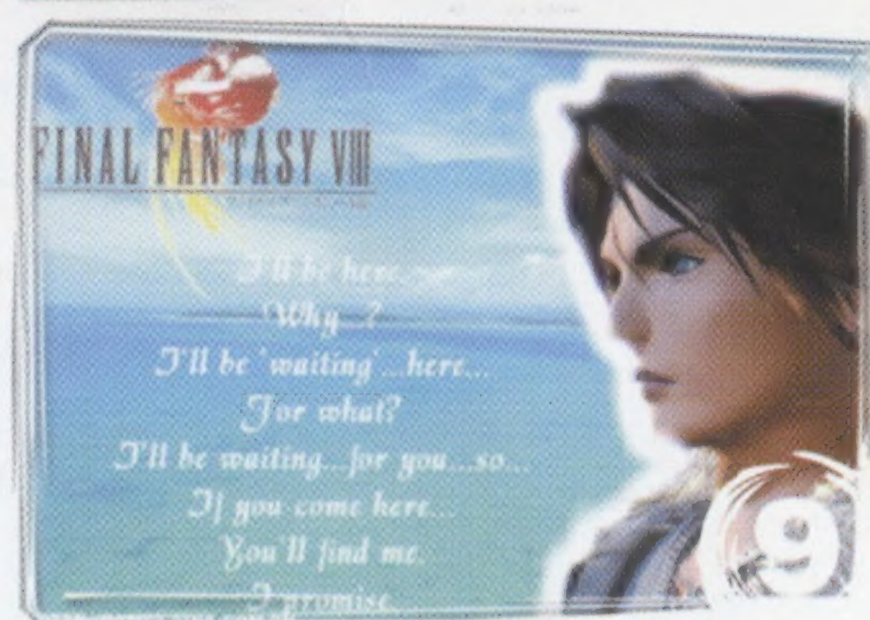
7 大航海时代IV

8 石器时代

9 最终幻想VIII

10 生化危机II



















邮发代号：82－726
零售价：￥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN